

PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS ... ACION
ARGENTINA $6.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU N$ 10
NUMERO 39
SUPER MARIO SUNSHINE
¡TE CONTAMOS TODO SOBRE EL ESPECTACULAR REGRESO DE MARIO!
ADEMAS: TODOS LOS PREVIEWS, REVIEWS Y TRUCOS DE LOS ULTIMOS JUEGOS
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
RESIDENT EVIL
SILENT HILL 3
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00039
▪ ¡ANALIZAMOS EN EXCLUSIVA EL NUEVO DINO CRISIS PARA PS2! ▪


PLAYSTATION
GAMECUBE
GAMEBOY
PLAYSTATION 2
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
METAL GEAR SOLID 2
BRUCE LEE
QUEST OF THE DRAGON
PRISONER OF WAR
RED CARD 2003
STUNTMAN
F1 2002
TOTALED!
ETERNAL DARKNESS
MEN IN BLACK II
ALIEN ESCAPE
PLANET OF THE APES
WORLDS
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTR

# Index

Contenidos

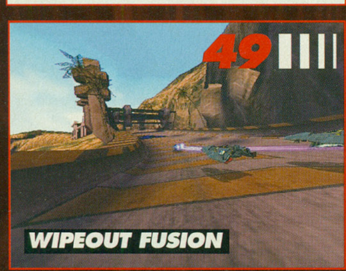
## ESTE MES EN NEXT LEVEL





14

TODO SOBRE EL NUEVO MARIO EN UN INFORME IMPERDIBLE



49

WIPEOUT FUSION



46

FATAL FRAME



52

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

## Y TAMBIEN







WAY OF SAMURAI





RESIDENT EVIL

# EDITORIAL

NL 39

¡Hola, amigos! Tal y como prometimos desde nuestra hermana Xtreme PC, acá estamos, nuevamente al ritmo mensual, y ofreciéndoles un número sensacional, con muchísimas novedades. Este mes, Next Level se viene con todo... Como habrán podido observar en la tapa, les presentamos una preview exclusiva del lanzamiento para Gamecube más esperado del año, el fabuloso Super Mario Sunshine: nuestro equipo se internó en el planeta Japón, en el que los afortunados Mariomaníacos ya se encuentran disfrutando de este título, y nos cuenta su experiencia con lujo de detalles. Pero eso no es más que el comienzo: les contamos también cómo será Star Wars: Bounty Hunter para PS2, el juego que estelariza Jango Fett, de Episodio II, y les vamos anticipando algunos de los mejores lanzamientos de los próximos meses: Clone Wars, tambien de $tar War$, Contra: Shattered Soldier, Silent Hill 3, Shox, y The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, un juego que esperamos con las mismas ansias con que esperamos en su momento a la peli. Como si esto fuera poco, revisamos para ustedes nada menos que 24 juegos para todas las plataformas, entre ellos Digimon World 3, Stuart Little 2, Dance Dance Revolution: Konamix y Gundam Battle Assault 2 para PSOne; Fatal Frame, Wipeout Fusion, Raging Bless, Medal of Honor: Frontline y Britney's Dance Beat para PS2, nos espantamos (¡del miedo, claro!) con la espectacular versión de Resident Evil para Gamecube, y hasta tuvimos tiempo de jugar a Dragon Ball: The Legacy of Goku en su versión para Gameboy Advance.
Además de todo esto, un informe especial sobre el emulador de la legendaria Sega Genesis para PS2, y una provisión de trucos para que les saquen el jugo a sus juegos favoritos.
¡Ah, me olvidaba! Inauguramos una nueva sección, Greatest Hits, en la que mes a mes les vamos a contar todo sobre aquéllos juegazos que se les pueden haber pasado desapercibidos, o nunca pudieron jugar: en ésta primera entrega, Castlevania: Symphony of the Night, un clásico de aquéllos para PSOne, que si no jugaron, no se pueden perder. Esperamos que este número les sea tan grato como nos fue a nosotros prepararlo: como lo hacemos siempre, pensando en lo mejor para ustedes, nuestros lectores y amigos ¡Hasta el mes que viene!


## STAFF

**DIRECTOR**
Osvaldo Cellucci

**EDITOR EN JEFE**
Maximiliano Peñalver

**JEFE DE REDACCION**
Santiago Bembihy Videla

**COLABORADORES**
Alejandro "Dancer" Nigro
Chocobo Winograd
Diego "Consolero" Bournot
Facundo "Sunshine" Mounes
Patricio "Heidi" Land
Pedro Laplaza

**DIRECCION DE ARTE Y DIAGRAMACION**
Daniel Herbón
Santiago Bembihy Videla

**EDICION Y CORRECCION**
Diego Bournot

**PRODUCCION PUBLICITARIA**
Antonio Giménez
*antoniogl@ciudad.com.ar*

**GERENTE GENERAL DE VENTAS INTERNACIONAL**
Ricardo Romero
*ricardoangel@hotmail.com*

**NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS**
*ventasnl@ciudad.com.ar*

**IMPRENTA**
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

**DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.**
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

**DISTRIBUCION INTERIOR**
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Cartas, dibujos y sugerencias a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.



Impresa en la Argentina, Agosto de 2002

# Readers corner

El infaltable correo de lectores

## DIEGO BOURNOT



Bueno, antes que nada, esta columna es para sincerarme y pedir disculpas a la comunidad consolera. Durante mucho tiempo, fui uno de esos típicos "cuadrados" que vivía y moría por y para la PC, y cuando me hablaban de las consolas, cortaba en seco a mi interlocutor con un "al lado de la PC, las consolas no existen...".

Bueno, he descubierto que las consolas sí existen. Y no sólo que existen, sino que han evolucionado hasta ponerse a la par de una buena PC, y que tienen juegos increíbles, que nunca esperé ver en una plataforma que yo consideraba de prestaciones inferiores a una PC. Tras haber vivido dentro de la lámpara de Aladino durante tanto tiempo, y habiéndome quedado en la memoria la imagen de un Family Game o una Sega Genesis como referentes de lo que es una consola, mi primer "approach" a una consola moderna fue tan impactante como un electroshock. Recuerdo las palabras de mi amigo Maximiliano, "no seas cerrado, probá lo que es una Playstation 2 o una Xbox...".

Ante mi negativa, finalmente me dijo "bueno, te voy a mostrar algo para PS2... si no te gusta, no hablamos más del tema". Sabiendo que soy adepto de los juegos de rol estilo Diablo, me mostró Baldur´s Gate: Dark Alliance. Lo que se suponía sería una pequeña muestra, se transformó en toda una noche de acción frenética, mientras Maxi y yo corríamos por oscuros dungeons perseguidos por zombis, esqueletos, ratas gigantes, arañas y otras lindezas. Tras ver los increíbles gráficos y efectos del juego, la excelente jugabilidad, y la enorme adicción que generaba, me convencí de que las consolas eran un mundo que valía la pena explorar. Luego, tuve la ocasión de ver Halo en la Xbox, y ya no tuve palabras. En poco menos de un mes, me transformé de enemigo de las consolas en acérrimo defensor de las mismas, y en un usuario agradecido. En este momento estoy disfrutando del increíble Medal of Honor: Frontline para PS2, y no hay momento en que ande caminando por la calle o viajando en que no saque mi Gameboy Advance del bolsillo y me dedique a destrozar a algún estratega mediocre en Advance Wars.

Sigo estando casado con la PC, pero las consolas se han transformado para mí en amantes que me hacen pasar increíbles momentos ¡Gracias!

¡Hola gente! ¿Cómo va todo? Este mes no solo estamos plagados de juegos sensacionales, sino que la cantidad de misivas respecto a nuestro numero anterior, fue sencillamente abrumadora, aquí, una exhaustiva selección de algunas de ellas...

Luca Spinetta

Hola, cómo están, bueno, mi nombre es Luca, tengo 12 años y me encanta la revista. Bueno espero que sigan así, con la mejor revista de la República Argentina, y vamos con las preguntitas:

1) ¿Va a salir Los Sims para PS2?

**Sí, está pronosticada su salida para el tercer cuarto de este año, o sea, en cualquier momento de aquí a septiembre.**

2) ¿Qué es mejor, la Xbox o la PS2?

**Es un tema largo para tratarlo aquí, ya hemos publicado notas al respecto. En síntesis, las dos son buenas y tienen lo suyo. Cualquiera de ellas que compres, no te va a defraudar. El tema es que te gusten los juegos que salen para cada una de ellas que aunque tienen muchos en común, otros son exclusivos de una u otra.**

3) ¿Van a seguir saliendo juegos de PSX?

**Aún se hacen algunas conversiones de juegos de PS2 y algún que otro título original para PSOne, pero naturalmente, cada vez será menos lo que salga ya que la maquina ya se esta dejando de fabricar.**

Alberto Guglielmone

Hola, amigos de Next Level. Me llamo Diego, tengo 14 años y vivo en Rafaela, Santa Fé.

El motivo de esta carta es mi apreciación respecto de una carta de otra revista que no es de acá y tampoco voy a nombrar. Habla sobre la comparación del hardware de Xbox y PS2 (que muchos piensan que es mejor el de la Xbox). El empieza diciendo su nombre y más o menos lo que dije al principio, y continúa de la siguiente manera:

La CPU:

La mayoría de los cálculos se hacen aquí.

La Xbox tiene un procesador Pentium III de 733Mhz, es mucho más que los 300Mhz de la PS2 ¿Pero esto hace que el CPU de la Xbox sea mejor? No, aquí están las razones por las cuales el CPU de la PS2 es mejor:

- El bus de datos, la memoria caché, así como todos los registros, son de 128 bits en la PS2, mientras que en la CPU de la Xbox son de 32 bits.
- Los 32MB de memoria Direct Rambus DREAM están implementados en la CPU en sí.
- Su máxima capacidad de cálculo son 6.2 GFLOPS, mientras que la Xbox sólo es capaz de controlar poco más de 3 GFLOPS.
- Incorpora dos unidades de enteros de 64 bits con una unidad de instrucciones multimedia SIMD de 128 bits, dos unidades independientes de cálculo vectorial en forma flotante (VU0 y VU1), y circuito decodificador de MPEG 2 (Image Processing Unit/IPU) y controladores DMA de alta capacidad.

De acuerdo, y ¿Qué significa todo esto? Significa que la PS2 puede manejar motores físicos y tridimensionales mucho más complejos (puede hacer efectos realistas con más precisión, como agua salpicando y explosiones). También significa que la PS2 puede manejar una IA (inteligencia artificial) mucho más sofisticada.

El Chip Gráfico y la VRAM (Memoria de Video):

Es donde las imágenes se renderizan. La Xbox usa una unidad de procesamiento gráfico Nvidia trabajando a 250 MHz, y la PS2 usa la Graphic Synthesizer a 150 Mhz.

Otra vez, a juzgar por estas especificaciones, la Xbox "parece" mejor. La GPU de la Xbox tiene algunas ventajas sobre la PS2, como por ejemplo:

- Puede trabajar 125 millones de polígonos (aunque en la práctica es bastante improbable, debido al uso de un Pentium III como CPU), mientras que la PS2 sólo puede renderizar 75 millones de polígonos.
- La GPU de la Xbox tiene una resolución de 1920 por 1080, la de la PS2 1280 por 1024.
- Y aunque muchos efectos no estén incluidos en el GS de la PS2, ésta los puede por software con casi la misma calidad.

Y la carta sigue hablando de la RAM, siendo que la Xbox posee el doble que la PS2, pero como el de la PS2 tiene dos canales a 800MHz, es casi el doble que el de la Xbox.

También menciona los puertos USB, y los de la PS2 son más rápidos.

Y en la finalización dice que no hay que olvidar que la PS2 es la única consola de última generación que posee 128 bits reales.

Bueno, esto es todo, y espero que sigan así y salgan todos los meses.

PD: Por favor, publíquenla, porque no soy rápido escribiendo y me tomó mucho esfuerzo hacerla, gracias.

**ZZZZZ... Ah, otra carta llena de data técnica... Bueno, Alberto, nosotros creemos que la PS2 es una gran consola. Pero lo que nos importa más allá de las especificaciones técnicas son los juegos. Porque con los micros, no jugamos... Pero ojo, que la Xbox no es moco de pavo y técnicamente es una certeza que es superior a la PS2, y además cuenta con un catálogo de juegos impresionante. Aunque no estamos de parte de ninguna consola en particular (ni de la Gamecube, Xbox o PS2) la verdad es la verdad e incluso en la carta que envías hay muchos datos falsos, como por ejemplo el de los puertos USB y la Xbox que sencillamente no los tiene... En definitiva, ambas consolas son excelentes, pero a la hora de especificar hay que tener un poco más de conocimiento y no ver sólo lo bueno de la consola que uno posee o es fanático.**

**Saludos...**

Dastitaña (es Ruso y no se escribe así)

Buenos días, tardes o noches, es su ¿Amigo? el 22 , me alegro que les gustase lo de "Como regla de 5 cm.". La causa de este mail es para plantear tres temas:

1) ¿Quién catso es Bruno Valentinuk? Desde el número 35 de la revista, en donde apareció como colaborador con el ¿Artículo? "Nuevo Génesis", daba a entender que se trataba de un Semi-Dios como el resto de ustedes (incluso apareció en RetroGames del número 36). Pero resultó no ser más que un simple mortal, mención especial para la respuesta de Pato que está para ampliar y poner en un cuadrito con el título "Cómo mandar a sembrar teresos sin perder el estilo". Conclusión: Bruno, sacá la cabeza de tu esfínter, y mirá el mundo que te rodea.

2) ¿Han recibido muchas quejas por el aumento de la revista? Yo no soy millonario, soy de clase media, y al igual que al resto me afecta todo este quilombo. Sin embargo, tengo una PS2, PSone, Dreamcast, Nintendo 64, SNES, NES y Family Game, todos comprados en su momento con el fruto de mi esfuerzo (en cierta forma es

verdad que las cosas tienen más valor si las consigue uno mismo), y a pesar de que tener que pasar de $4,90 a $6,90 es un garrón, no es el fin del mundo, y creo que si alguien tiene una PS2, puede gastar 2 mangos más en darse el lujo y el gusto de comprar una revista que no sólo supera a las españolas, sino que en muchas ocasiones también a las yanquis.

**¡Al fin uno que se dio cuenta! hehehe**

Es por esto (no menciono mis consolas para hacerme el "pistola"), que sería un hipócrita si me quejase, cuando hay gente que tiene que revisar la basura para comer. Y creo, sin ánimo de ofender, que esto se aplica para cualquiera... estimados lectores, tenemos consolas que están re-pulenta, y muchas valen más que las facturas de la luz y del teléfono juntas... DEJEMONOS DE JODER.

**Recibimos quejas, pero por suerte pocas. Dentro de todo parece que son pocos los que están descolgados de la realidad Argentina...**

3) Por último, una humilde sugerencia ¿Qué tal si utilizan parámetros comunes para cada tipo de juego (sin dejar de lado el estilo propio de cada uno y sus gustos en materia de videojuegos)? Ya que resulta un tanto confuso, en ocasiones, leer la nota de un juego y que se le resten puntos por ser corto o lineal (por dar un ejemplo), y que en otras ocasiones no se utilice el mismo criterio.

**¿? Nosotros siempre seguimos un mismo criterio. Si un juego es corto y es malo, va a llevar a un puntaje menor que un juego corto y bueno. Es así de sencillo.**

Dicho todo esto, y dejando de lado la última sugerencia, tengo que decir que la revista está mejor cada día (mes), y las nuevas adiciones (incluyendo el nuevo formato) son una masa, y si alguien les critica el precio o alguna otra cosa, contesten "Si no te gusta o te faltan 0,80 para el bondi, comprate alguna de las pedorreadas cuyo bajo precio va de la mano con el coeficiente intelectual de sus redactores". Perdón, que me puse serio (sucede cada alineación planetaria), sé que todos decimos lo mismo pero apreciaría que publiquen esto, porque quisiera saber su opinión y la de los lectores. Ahora sí, me despido con una frase célebre de Marx: "Si no puedes convencerlos, confúndelos".

**Está todo dicho... aunque nos parece que en la última parte te vas un poco de mambo...**

Javier Jofre

Hola, gente de Next Level, hacía bastante tiempo que no les escribía, allá por los primeros números, anteriormente use el nombre "Reivaj", que es Javier al revés, pero bueno, voy al grano.

Como muchos, yo también quiero unirme al debate sobre los RPG y fundamentalmente a Squaresoft y sus Final Fantasy. Principalmente, las críticas hechas son en gran parte sin mucho fundamento, aunque en algunos aspectos son acertadas.

Por ejemplo, el tema del sistema de pelea por turnos, considero que es criticar algo que fue el origen de nuestro fanatismo, aún así es verdad que un RPG con batallas en tiempo real sería el sueño de todo jugador, por eso considero acertada la posición de evolucionar en este sentido, pero con esto no quiero criticar al sistema por turnos que bastantes satisfacciones nos dió a todos, y además, si bien en las nuevas consolas es injustificable, en la vieja PSX y en la N64 era imposible crear un RPG con un sistema en tiempo real, lo más lejos que se pudo llegar fue en el excelente Vagrant Story, y aún así no se alejaba mucho del sistema de turnos, y yo personalmente debo decir que el sistema de batalla de este juego a la larga aburre, basándome en que algunos enemigos son muy resistentes, lo cual hace la pelea muy larga, pero lo que realmente hace tediosa la batalla es que nuestro personaje solamente posee tres movimientos, o sea, imagínense si la pelea fuese completamente en tiempo real.

Otro punto que me parece erróneo es decir que los FF son malos porque con el tiempo fueron perdiendo la cantidad de secretos, es verdad que es un hecho lamentable, pero los secretos en un RPGg son un ingrediente que le agrega mayor nivel al juego, pero su escasez no es algo que a mi criterio afecte en gran medida al producto, además el FF9 tenía bastantes secretos. Yo, personalmente, creo que los primeros factores que hacen un buen juego de rol son 1. El argumento, 2. La música, 3. El sistema de juego, 4. Los gráficos, en ese orden. Pero claro, ésta es mi opinión.

**Los Final Fantasy están lejos de estar libres de secretos o zonas ocultas. Incluso el Final Fantasy X que es recontra lineal hasta el punto del ridículo, está lleno de docenas y docenas de secretos, que se pueden realizar aún después de haber terminado la historia principal.**

Ahora un comentario, no estoy de acuerdo con lo dicho respecto de que el FF7 es el mejor FF, algunos de los aspectos que nombro están correctos, pero por ejemplo en historia el FF8 y el FF6 creo que lo superan, ni hablar de la música, que para mi fue la menos buena de toda la saga (considero que el FF6 tiene uno de los mejores argumentos de la saga, y la mejor música que un RPG haya conocido), en cuanto a gráficos también se queda atrás frente al FF8 y FF9.

**Pensá que también es un cambio de estilo, a mi tampoco me gustan los personajes "superdeformados" como los de FFVII pero gustos son gustos y seguramente a más de uno les encanta mucho más el estilo del VII que de los más recientes.**

Y respecto a las líneas dramáticas de los personajes, el FF9 fué hecho especialmente dedicado a los melodramas, y los considero grandiosos. Lo que es verdad, es que el FF7 tiene el que para mi fué, es y será el mejor personaje de la historia de los RPG (y acá no acepto críticas), que es el fenómeno de Sephiroth, y además contiene cientos de secretos, un excelente argumento, y buenos personajes como Barret, Red XIII, Vincent y otros.

**Nosotros también creemos que Sephiroth es grandioso...**

Pero bueno, en definitiva, creo que estos comentarios son acertados en algunos aspectos, y algunos se pierden por el hecho de estar hechos con bronca. Si me preguntan, para mí el FF6 es el mejor FF.

Ah, casi me olvido del tema de Squaresoft, no creo que se estén dormidos debido a que sus juegos reciben críticas excelentes en todo el mundo, y con su Chrono Cross demostraron que son los mejores en el género, y además creo que en poco tiempo vamos a tener renovaciones, porque poco a poco las demás empresas están empezando a pisarles los talones, así que los fanáticos de los RPG vamos a tener unos momentos bastante gratos en muy poco tiempo.

Me gustaría saber que opinan las mujeres de este tema, ya que hace bastante que no aparecen y sería interesante conocer su punto de vista.

1) ¿El MGS Substance tendrá un modo para jugar de la misma forma que el MGS2? Quiero decir si tendrá alguna especie de modo original que sea idéntico a: Sons of Liberty.

**Es muy probable. Aunque puede ser que este modo se "habilite" una vez que terminemos el modo Substance.**

¿Es posible que el FF X carezca de cantidad de secretos, porque al cancelarse sus vinculaciones a Internet el tiempo no haya alcanzado para incluir ciertas cosas que deberían haber estado en Internet?

**Como te aclarábamos más arriba, nada más lejos de la realidad.**

Bueno gente, nos vemos el próximo mes.

> 'Creo que éstos (por los Final Fantasy), al igual que todos los exponentes del género, evolucionan, y te guste o no eso no va a cambiar, y te adaptarás o no como lo habrán hecho otros puritanos en su época disconformes con el FFVII que vos tanto adorás'
>
> Walter Kreischitz

Esteban

Hola, gente de Next Level, ¿Como dicen que les van las cosas en este maravilloso país que tenemos?

Bueno, basta de bromas, les cuento que me llamo Esteban (como ya se habrán dado cuenta), vivo en Córdoba, leo su revista no desde el primer número, pero sí desde hace bastante.

Les escribo porque tengo un par de dudas, y quería ver si me las aclaraban.

1) ¿Qué necesito para conectar mi PS2 a Internet?

**Necesitas primeramente, una conexión a Internet... obviamente. Después adquirir el Network Adapter (U$S 40 en Estados Unidos, y que sale a la venta el 28 de Agosto de 2002), pero eso sí, de momento sólo va a servir para jugar. Nada de navegar, ni nada por el estilo.**

2) ¿Tienen noticias de algún juego de Castlevania para PS2?

**No por el momento.**

Bueno, eso es todo por ahora, saludos a todos en la redacción y sigan así que les va muy bien.

¡Un abrazo a todos!

**¡Gracias!**

Facundo Correa

Hola a todos los que hacen y leen la Next Level. Me llamo Facundo, tengo 17 años y los sigo desde el N° 1. Tengo una PSX, y mi género favorito es el RPG. Hojeando la NL N° 38, leí la carta de Martín "el 22", y quiero decir que estoy de acuerdo con el, creo que FFVII es el mejor RPG de la historia, aunque Chrono Cross se queda cerca. FFVIII tiene una gran historia y buenos gráficos, pero su sistema de peleas no termina de convencerme. FFIX me parece genial pero no tiene nada de originalidad, y en cuanto a FFX todavía no tuve el placer de probarlo ¿En serio es más lineal que una regla de 5 cm.?

En fin, sigan así que son la mejor revista del país y no cambien.

Les dejo mi mail por si quieren charlar, insultarme o lo que quieran:
facundo_correa@hotmail.com

¡Suerte para todos!

**Parece que los fanas de la serie Final Fantasy son legión, en especial los de FF7 y ¡Todos leen Next Level!**

Diego Alsina

¡Hola! Monstruosidad de genios. Soy Diego Alsina, de Montevideo (Uruguay) y me decidí, por fin, a escribirles un mail (seguramente no marcará un antes y un después dentro de la historia del Reader's Corner, pero que es único no me lo van a negar). Como uruguayo que soy, puedo ser imparcial hacia su revista,

y sin duda es la mejor que he leído, deja por el camino a las otras y ni se inmuta (el dinero me lo mandan en efectivo por favor). No, en serio, sigan así que van por buen camino, y por sobre todo, no me bajen los brazos.

Como sugerencia para la revista, me gustaría que hiciérais una mención de los juegos que están

disponibles tanto para Playstation como para PC (ya sea en Next Level ó Xtreme PC) porque, por ejemplo, no me gustaría comprarme un juego para PSX y que el mismo esté para PC con mejores gráficos, mejor sonido, etc.
Les mando un saludo grande desde el otro lado del charco, y vamos, arriba que se puede.
PD: Para las chicas (que sé que en esta revista las hay) interesadas, tengo 17 añitos.
**Gracias por tus conceptos, Diego. Respecto de tu pedido, esta es una revista de consolas y se hace difícil cubrir "otra" plataforma más como la PC, además, muchas veces un juego sale para una y al tiempo sale para la otra. Por lo que sería difícil ser acertados en ciertas cosas.**

Darío Celis

Hola amigos de Next Level. Me llamo Darío, desde hace poco compro su revista, y quiero felicitarlos por lo bien hecha que está, bueno, les voy a contar lo que me pasa, tenia una PSX, y la vendí, ahora estoy juntando plata para comprarme una PS2, por sus juegos, por ejemplo GTA3, GT3, MGS2. Soy super fánatico de las Playstation, y tengo una cosa para decirle a la gente de Capcom, son unos vendidos ¿Cómo van a darle a Nintendo la serie Resident Evil, que fue una de las mejores para PSX, bueno, por mi regálenslela, mientras nos dejen el Devil May Cry para PS2, todo piola.
**Te agradecemos tus comentarios positivos, Darío. Y sí, la PS2 tiene cada juego increíble... igualmente no te preocupes que regalar no regalan nada. Ese es el tema... ¡Money Talks! Como dice Riveros, pero es así... por ahora los que no tengan una Gamecube se van a tener que conformar con no contar con esta saga de momento para sus pantallas. Pero basta recordar lo que pasó con Code Veronica para darse cuenta de que nada es para siempre...**

Adrián Adobatto

¿Como les va? Primero, los quería saludar dándoles las gracias por la revista que leí una vez al mes durante 2 años más o menos, la NL (y obviamente también la NLX). Les cuento que estoy en USA, llegué hace poco más de un mes y ya extraño un montón a mis amigos, loco no saben, encima acá todavía no pude patear una pelota, ¡no saben lo que es eso! Y también extraño la NL de todos los meses (tengo desde el número 1 hasta el 37), cada vez que veo videojuegos o revistas, aunque también confieso que fue necesidad comprar la PS Magazine, aunque traiga un CD con demos para mi PS2, la revista en sí no es ni la mitad de la NL, así que quédense tranquilos chabones, ¿Ok? Bueno, si puedo voy a tratar de que mi primo me compre todos los meses las NL y NLX ¿Quedamos así? Los acompaño desde acá, LECTOR No. 1 hay uno solo: ¡YO!
Bye, hasta luego.
PD: Si quieren, publiquen mi mail ebangelion173@yahoo.com
**¡Gracias, Adrián! ¡Te mandamos saludos y te deseamos muchisima suerte en tus peripecias por el Norte!**

Stefan Metlikovic

Estimada gente de Next Level:
Siendo los videojuegos mi más grande afición, me gustaría que me aclararan las pocas dudas que ocupan mi cabeza, por lo que me gustaría que me publicaran este corto mail. Hace ya rato que Capcom Vs. SNK salió para la Dreamcast, hasta leí la nota hecha por Santiago Videla (con la cual coincido mucho por cierto) pero no se imaginan mi sorpresa, hace tres semanas más o menos, cuando salió para la amada y veterana PSX. Me encantó, sobre todo, los gráficos y los cortos tiempos de carga, sin embargo, me llevé una gran sorpresa cuando vi que no tenía el "famoso" Secret Mode que estaba en la Dreamcast, ya que todos los secretos que tiene este modo ya están sacados (correr, escenarios, ratio level de los personajes, etc...) y las versiones extra de los personajes y los secretos están bastante más baratos que en la consola de Sega. Ahora mi pregunta es ¿Esto se debe a que la capacidad de datos de los CD de PS no es la misma que los GD de la Dreamcast? ¿O que no les alcanzaba la memoria?
**Sí. Evidentemente, hay diferencias de Hardware, pero en este caso en particular se trata de una decisión de diseño directamente.**

Así y todo me gustó que Capcom incluyera cosas que no había en la versión de Dreamcast, como los personajes nuevos. Dos cosas más y ya los dejo en paz:
1) Cómo se hace para jugar con el color que uno le inventa a los personajes en el Capcom Vs. SNK para PSX? Ya que lo grabé y después al encender la consola cargo los datos de la Memory Card, y cuando voy a elegir el personaje al cual cambié de color le aparece un cartel que dice "Color 1" y no sé qué botón tocar para que aparezca con el mencionado ¡Alguien, por favor, una ayudita!
**Fijate que cada vez que modificás algún esquema de colores de cualquier personaje, lo que sucede cuando lo grabás es que el juego reemplaza esos colores por los que vos pusiste.**
**El tema es que como al elegir el personaje, podés seleccionar diferentes combinaciones de colores de acuerdo con el botón que aprietes, lo que tenés que hacer para ver al personaje con los colores que vos le asignaste es precisamente presionar el botón que corresponde a ese esquema de colores y listo.**
**Si tenés alguna duda, primero te conviene ver los colores que tiene el personaje que usás al seleccionarlo con cada botón, luego anótatelo y así vas a saber con qué botón elegir a tu luchador con los colores modificados.**

2) Saben cuándo saldrán Marvel Vs. Capcom 3 y Rockman X7?
**Mirá, lo que te podemos decir sobre Marvel vs Capcom 3 es que por lo menos la versión de salón va a salir a fines del mes de Septiembre en Japón, pero lo que sucede con la versión hogareña es que actualmente Sony, Microsoft y Nintendo se están sacando los ojos entre sí por conseguir la licencia.**
**Lo que se rumorea por ahí es que parece que la primer versión de consolas que saldrá será la de Game Cube y eso sería cerca de fin de año.**
**Igualmente quedate tranquilo, porque como siempre pasa en estos casos, será cuestión de tiempo hasta que salga en todas las máquinas.**
**De Rockman X7 por ahora no se sabe nada.**

Los dejo, sigan así que van por buen camino, sus lectores los apoyamos (en el buen sentido) aún en estos tiempos. ¡Saludos!
**¡Gracias Stefan!**

Federico Javier Gonzalez Cobreros

Gente de Next Level:
Hacía rato que no les escribía, y finalmente me decido a hacerlo luego de recibir la nueva entrega de su fabulosa revista. Quería hacer algunos comentarios. Primero: me gustaría que la idea de canje y venta de juegos usados se lleve a cabo, con una pequeña ayuda de ustedes ¿Cómo? Creo que ya saben lo que voy a decir, estaría bueno que dediquen una carilla a una sección de clasificados, chiquitos, en pocas palabras
y SOLO de juegos usados, para que solo se beneficien los verdaderos jugadores de videogames, y no se acepten nuevos, para que no haya vivos, me explico ¿No? El método sería el elegido por cada quién que escriba, no sé, sería una salida interesante. Otra cosa que quería decir, es con respecto a la vida
de la revista, yo sé que ustedes tienen razones para subir el precio, y es más que aceptable, es más esto ni siquiera es una queja, lo que quiero decir es que, de empeorar las cosas, apuesten a la vida de la revista, esto es, que si peligra la vida de Next Level por el bendito (maldito) dólar, apuesten a la vida, bajen la calidad, cambien las hojas, la tinta o lo que sea, lo que yo estoy diciendo es que hay que mantener el estilo hasta donde se pueda, pero no quiero que este país los mate, por eso pido por anticipado que se jueguen por la vida de la revista, pese a quién le pese, me parece lo mejor, hay que seguir saliendo, la premisa en este país es SEGUIR CON VIDA, nosotros, así salgan en blanco y negro y en hojas de diario igual los vamos a comprar, se que no hablo por todos, pero esa gente que escribe diciendo que los quiere en serio sabrá entender.
**Bueno, habrás visto que apostamos a la vida, y por suerte contamos con el respaldo de ustedes, como siempre.**

Este es mi humilde parecer. Por último, éste es un mensaje para Vrl: escuchame una cosa, es evidente que a vos te sobra la plata, y me doy cuenta de eso por varias cosas que decís, que no voy a enumerar por razones de espacio (aunque seguro que después me vas a desmentir). La mayoría de la gente compró sus máquinas con esfuerzo antes de diciembre de 2001, o con sus verdes ahorrados con sacrificio... a todos nos cuesta comprar juegos, y es por la realidad que nos circunda a todos (aunque no soy ingenuo, todos los que jugamos tenemos medianamente algún recurso, aunque conozco gente que invierte lo que no tiene en videojuegos). Pero se vé que si a vos te molesta la situación es por que no te toca ¿A que va mi mensaje? La próxima vez cállate y opiná sobre otra cosa, porque ya quedaste como el traste, gil. Porque hay gente que vivimos en la Argentina año 2002, y aunque jugamos, no miramos para otro lado.
Por último, quería felicitarlos por verlos aún vivos y en la calle (kioscos) y decirles que sigan adelante, porque es justamente el editorial de cada mes el que te da ganas de leer la revista. Porque sabés que los que la escriben también viven en Argentina año 2002. Me despido haciendo una propuesta a todo los que sean amantes de la música de los videojuegos, me encantaría que nos juntemos y formemos algún grupo musical para tocar temas de videogames, y también sería bueno gente que cante, para las canciones con letra, sería lindo formar algún grupo en el cuál conocer gente como uno y poder hacer algo lindo con otra pasión de multitudes, la música.
Sin más saluda atte.
Federico Javier Gonzalez Cobreros
**¡Bueno, ahora toquemos una de Final Fantasy que sepamos todos! ¡Saludos!**

Walter Kreischitz

Hola, que tal, bla, bla bla. El correo del mes pasado estuvo más que interesante, por lo cual voy a tratar de expresarme sobre todos los temas del mismo. RPGs: creo que la opinión de ShanShan(¿?) sobre que la similitud entre los RPGs consoleros y los de PC es la historia de éstos últimos, no puede estar más lejos de la
realidad. Las historias de los RPGs tradicionales de PC pueden ser como en Baldur's Gate o Icewind Dale, ricas en cuanto a descripción del entorno del mundo en el que se hallan los personajes armables (es decir, que lo armás vos y no afecta la historia si es un él o ella, elfo o humano, blanco o negro, etc.), o como en Diablo, prácticamente nula. En el caso de los primeros, puede que la historia te resulte tan interesante como leer El Señor de los Anillos, pero eliminando todos los personajes principales y su aventu-

# www.trufaton.com

## *Las últimas novedades para Play*

- Novedades todas las semanas
- Amplio catálogo de productos
- Envíos a domicilio
- Envíos al interior y exterior del país
- Precios increíbles..!




| PS2 | PSX1 |
|---|---|
| Prisoner of War | Planet of the Apes |
| Ape Escape 2 | Formula 1 Arcade |
| Dino Crisis 3 Gun Sur. | D.F:Urban Warfare |
| Stitch Experiment 626 | Slam Tennis |
| Men in Black II | R.Six: Lone Wolf |
| Freekstyle | Digimon World 3 |
| Wipeout Fusion | Gundam Battle As. 2 |
| Slam Tennis | Lilo & Stitch |
| GunGrave | Stuart Little 2 |
| Project Zero | Austin Powers Pinball |

- Web: www.trufaton.com
- Email: trufaton@emailgg.com

***No dudes en contactarnos. Te sorprenderás!***

ra, pero a decir verdad lo veo medio difícil. En cambio en los de consola la descripción del entorno es un poco más pobre, pero posee personajes ya definidos que tienen un pasado, presente y futuro; y aunque si bien en un principio son personajes estereotipados (eso sí puede ser recriminado), conforme avanza la historia van desarrollando su personalidad e interrelacionándose entre ellos y, obviamente, todo esto ya está escrito (¿Alguien mencionó linealidad?). Acá viene lo que le molesta a algunos (esto va para Martín el 22) si se pretende un juego no lineal la opción más acertada sería elegir una historia como un RPG de PC, puesto que con personajes fabricados hay que indefectiblemente seguir una trama (línea). Yo no noté una brecha tan grande entre FFVII y FFVIII, y no creo que si te gusta meter tu nariz donde no te llaman el FFVII sea lo indicado, probá los RPGs de PC y vas a ver lo que es explorar en serio y con plena libertad.

Respecto de los FF, creo que estos, al igual que todos los exponentes del género, evolucionan, y te guste o no eso no va a cambiar, y te adaptarás o no como lo habrán hecho otros puritanos en su época disconformes con el FFVII que vos tanto adoras (yo también, pero me gustan todas las entregas excepto la 1ª, 2ª y 10ª, que no tuve chances de jugarlas) o con lo fáciles que los RPG se estaban volviendo (factor necesario para que fuera de Japón el género dejara de ser algo under y se convirtiera en algo hiper-mega-comercial como lo es hoy día). Qué te puedo decir, así es la vida. Ah, me olvidaba, antes de que alguien salte con que juegos en los que se tienen personajes fabricados y se puede explorar (ej. Chrono Cross) no son lineales, le pido que presten atención, porque siempre que hallen personajes fabricados la linealidad estará ahí.

Club del Trueque de Video Juegos: sip, ser idea poderosa. Precio de tapa: es un mal necesario de esta época, pero hago el esfuerzo esperando tiempos mejores. A pesar de que no puedan estar tan actualizados como desearía, los banco porque me gusta su redacción.

Para Cristian: 1. GarkCube: para jugador adulto, no se vos, pero me muero de ganas de jugar al próximo Mario. 2. Xbosta: no seas huevón, es lo mismo que decir que la PS2 es una garcha porque podés jugar a MGS2 y GTA3 en PC. 3 LOS FPS SON UNA MASA.

Para Bruno: salí de la pecera chabón, de onda te lo digo. "Dibujitos chinos": son lo más. Mira Rurouni Kenshin "Tsuioku Hen" o Macross Pus y después hablamos. Bueno, creo que eso es todo, chau y denle para adelante.

Saludos "walter_d_k@yahoo.com.ar"

**Como siempre, los Final Fantasy encienden acalorados debates entre los usuarios...**

Sniper Wolf

Desperté, estaba sumergido en una especie de líquido, pero por alguna extraña razón podía respirar. Lentamente abrí mis ojos, vi que me encontraba en una especie de máquina en forma de burbuja; en el vidrio en frente de mí logré divisar dos palabras, eran mi nombre y apellido. De repente, unas horribles imágenes me vinieron a la mente, eran las imágenes de una guerra muy pareja que involucraba al hombre más poderoso de la Tierra y a otras grandes empresas que dominan la economía en el mundo. No recordaba nada más, ni tampoco sabía cuánto tiempo había estado ahí, solamente sentía la necesidad de saberlo todo sobre esa guerra que me perturbaba.

Mi cabeza empezó a dolerme terriblemente, necesitaba salir de ahí, entonces el vidrio empezó a quebrarse, lo extraño es que me pareció que yo mismo lo estaba haciendo con mi mente. El vidrio explotó, salí de esa máquina, mi cabeza estaba por estallar, de pronto unos guardias se acercaron a mí; sin motivo empezaron a gemir de dolor, sus cabezas explotaron bañándome en sangre. Encontré una pastilla con el nombre de Delmetor, me la tomé, para mi sorpresa me calmó el dolor; salí de esa habitación y un cartel me decía que me encontraba en el piso 34.

En el largo viaje a la planta baja, me encontré con muchos enemigos, algunos no me presentaron problema alguno, pero otros poseían las mismas (y algunas mejores) habilidades que yo, pero nada podía detenerme, quería saberlo todo sobre la guerra. Logré salir del edificio, a unos 20 metros vi a un pibe con varios diarios en la mano, corrí hacia él y agitado le pregunté ¿Te queda una Next Level?

En el número 38 de su revista un tal "Vri" me nombra a mi (Christian), y me dice que no hable de los problemas actuales, por que a él no gusta. Yo puedo entender que mi historia no le haya gustado, pero de ahí a "tratar" de censurarme... lo único que intento yo, desde mis humildes 17 años, es crear una parodia entre la realidad y los videojuegos. Yo sé que a todos los demás lectores y desarrolladores de la revista les quedó claro lo que intento hacer, sólo sé lo estoy aclarando al ganso de "Vri" (comprate un apodo, te lo digo de onda). Ustedes sigan igual, y espero que esta historia con un toque de "Galerians" les guste, chau.

PD1: Les prometo que mi próxima carta va a ser mas corta.

PD2: Les dejo mi mail champizzio@hotmail.com

**Cristian, gracias por tu historia. Copada, como siempre. Che y a ver si nos copamos todos y ¡mandan cartas más elaboradas!**

Kmaleon

¡Hola amigos de NEXT LEVEL!

Soy Kmaleon, tengo 20 años, y soy de Villa Allende en la Prov. de Cordoba. Tengo una Dreamcast, una Playstation y un Game Boy Advance. El motivo por el que les escribo, es porque quería que me respondan una pregunta ¿Se terminaron los juegos para DREAMCAST? ¿Que pasó, se fundió SEGA? El otro día fui a la capital (de Córdoba) a comprar un juego nuevo, y cuando llegué y le pregunté al vendedor qué juego nuevo tenía, me contestó "No, pibe, no vienen más juegos para la Dreamcast, hace una bocha que no los hacen". Quedé duro porque encima que no encontrás aunque camines y camines un juego original, sólo burdas copias de $6, este tipo me dice que no los hacen mas. Hace exactamente un año y dos meses yo cometía el error de pagar $450 por un videojuego cuya vida útil fue de un año, mierda que me jorobaron bien, y encima este corralito del carajo que no me permite hacer nada.

Qué hago entonces, no me compro más una consola, tiro a la mierda la Dreamcast que me salió una burra de guita, o irle a cantar a magolla; para colmo entro en la página del navegador en Planet Web, y cuando entro me dicen "Vote por si está de acuerdo con que SEGA saque otra Consola". Yo voté que no, no me cagan dos veces. Bueno, ya molesté bastante, me despido haciendo esta última pregunta ¿Está en la Argentina el Planetweb Browser 3.0 para Dreamcast? Es que no lo consigo por ningún lado, tengo el 2.0 pero es una bosta.

Nos vemos ¡Aguante Next Level, La DC, La Play, Talleres y mi Vieja!

**Seguro que te referís a Buenos Aires, ¿o es Córdoba de otro planeta? Bueno che, si desgraciadamente tarde pero seguro te enteraste que Sega con la Dreamcast ya no tienen nada. O sea la dejarón ahí, muriendo en lenta agonía. Ya nada queda de ella. Pobre muchacha...**

Natalia Iglesias

Hola, solamente quería hacerles una consulta ¿Existe la mínima posibilidad de que los que tenemos consola PSX podamos disfrutar del genial juego Silent Hill 2? Soy fanática de este maldito pueblo y sus malditos habitantes, y me estoy revolcando en mi rabia y bronca porque leí que sólo se consigue para PS2 o Xbox.

Ahora yo me pregunto: ¿Si los mejores juegos solamente salen para PS2, qué hacemos con la otra consola?

**¡Qué buena pregunta, Mario!**

(la única que tengo y no creo poder comprar. La PS2, ES MUY CARA). No me contesten, ya sé. Me la meto en el ort"@·#$%/(=?

Sí me podrían responder (aunque también creo saber la respuesta), por favor se los agradecería.

**Sin palabras... 8) Pero la PSOne sigue teniendo algún que otro título que zafa, este mes incluso analizamos algunos muy piolas. Es obvio que va camino a transformarse en el Family Game, pero bueno...**

Además quería felicitarlos por la revista, está muy copada, me gustó la nota de The Angel of Darkness del numero 37 (pero me embronqué otra vez al leer que sólo es para esa odiosa consola, y no saben si lo sacarán en PC). Por fin puedo leer una revista de Play que no sea gallega. Les mando un saludo. Por si quieren saber, no tengo 15 años, tengo 25, toda una vieja que se cuelga con la Play.

**Natalia, lamentablemente por ahora no hay planes (ni creemos que los vaya a haber, sinceramente) para hacer una versión de Silent Hill 2 para PSX. Sí saldrá para PC, en Noviembre de este mismo año. Y si vos a los 25 te sentís vieja porque jugás con una Play... nosotros no somos pibes tampoco, pero amamos lo que hacemos. Esteeee... ¿Tenés una foto tuya? ¿Y un número de teléfono?**

Gabriel Romero

Hola, amigos de Next Level. Soy Ezequiel, de Rosario. Me compré el Fatal Frame para Playstation 2 y me quedé trabado en la primera etapa, donde hay una puerta con diez símbolos chinos, de los cuales hay que descifrar cuatro para poder abrir la puerta, probé con todo y no hay caso.

¿Por favor, me pueden ayudar? Porque el juego está re bueno.

PD: ustedes en la revista lo llaman Project Zero en vez de Fatal Frame.

**Bueno Ezequiel, el puzzle ese que vos mencionás es uno de los más garcas del juego, pero acá te vamos a dar una ayudita.**

**Si revisaste bien todas las habitaciones que hay hasta llegar ahí deberías haber encontrado unos documentos en los que figuran unos números resaltados en color rosa.**

**Cada uno de los símbolos chinos que están en la rueda esa corresponden a un número y casualmente en otro documento que deberías haber agarrado por ahí aparecen las referencias así que vas a tener que agarrar un papel y un lápiz y copiarlos lo mejor que puedas, para que te des cuenta qué número poner.**

**Si querés intentar resolverlo de otra forma, fijate que en la rueda hay una especie de marca junto a uno de los símbolos, esa marca indica el botón que corresponde al número uno y en esa rueda los números se cuentan en el sentido contrario a las agujas del reloj. Igualmente te recomendamos que te tomes un tiempito para copiar las referencias, así que no dejes de revisar tu inventario y leer todos los documentos que tengas.**

**A lo largo del juego vas a encontrar un par de puzzles más como este, pero siempre vas a tener los códigos en los distintos papeles que vayas agarrando, en algunos casos no te van a dar el número completo, sino que lo vas a tener que sacar vos, tomando los distintos números que veas en algún papel.**

**Bueno amigos, como siempre, ha sido un placer poder contar con sus cartas. Recuerden que ésta es su sección, y que estamos para ayudarlos con cualquier consulta o duda que tengan. Les pedimos que traten en lo posible de expresarse en la forma más clara posible, y que no nos escriban misivas kilométricas ¡Hasta la próxima!**

Felíz día del niño.



Novedad!

# POWER




ENVIOS A DOMICILIO



Reparamos todas las consolas y accesorios con total garantía. Presupuesto sin cargo. Atencion a comercios.



PLAYSTATION

## CENTRO DE COMPRA Y VENTA DE USADOS

En tiempos de crisis te damos una mano.
Traenos tu consola usada, tus juegos que ya no usas
y te lo compramos o canjeamos por productos nuevos o usados.
DE TODAS LAS MARCAS Y MODELOS. POWER ALL esta con vos.



XBOX

GAMECUBE



Covers para proteger tu PSOne

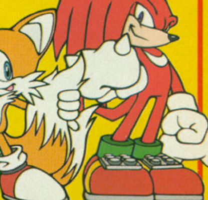
Te esperamos todos juntos para festejar TU DIA.



PLAYSTATION 2







GAMEBOY ADVANCE

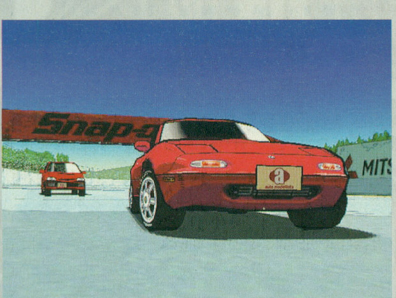
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

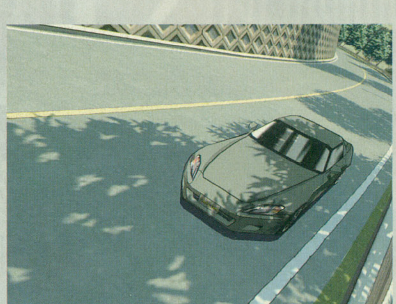
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED. TELEFONO 4865-8178
EMAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR - VISITANOS EN WWW.POWERALL.COM.AR
ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 9 A 20 HORAS

# AUTO MODELLISTA

## CAPCOM MOSTRÓ NUEVAS FOTOS DE AUTO MODELLISTA

Capcom actualizó el sitio oficial de Auto Modellista, su juego de carreras de autos hecho en base a cel shade, que se encuentra próximo a lanzar, con un nuevo pack de fotos. Las mismas muestran algunas escenas del juego en acción, y algunas de las futuras opciones que tendrán disponibles los jugadores en el módulo del garaje. Aquéllos jugadores de la versión para Playstation 2 que adquieran el servicio de conexión por banda ancha en Japón, podrán jugar Auto Modellista online contra oponentes humanos. A su vez, podrán chatear, formar grupos y sacar fotos de su auto. Capcom reveló en la E3 que se encuentra en el proceso de asegurarse licencias de los vehículos manufacturados por compañías americanas, y que esta considerando agregarle al juego contenido bajable via Internet, además de la opción para juego online multiplayer.



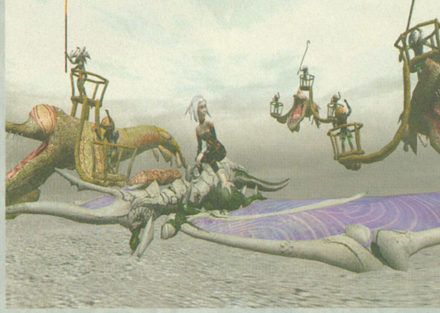



# PANZER DRAGOON ORTA

## SEGA OF AMERICA PRESENTÓ NUEVAS FOTOS DE LA NUEVA ENTREGA DE PANZER DRAGOON

Sega of America acaba de presentar un nuevo pack de fotos de Panzer Dragoon Orta, que se encuentra en desarrollo en los estudios de Slimebit, los creadores de la serie Jet Set Radio. Orta será un shooter del mismo estilo que sus antecesores en la tan afamada y querida serie Panzer Dragoon.

Pero a diferencia de los anteriores, en Orta podremos manejar al dragón y moverlo alrededor de nuestros enemigos. Por añadidura, el dragón será capaz de metamorfosearse para añadir nuevas capacidades defensivas y ofensivas.





Está planeado que Panzer Dragoon Orta esté listo para su lanzamiento en noviembre, y las perspectivas son alentadoras (eso sin mencionar el entusiasmo de todos los seguidores acérrimos de la serie), por lo que les contaremos más acerca de este juego más adelante.

# INQUISITION ¿EL METAL GEAR DE LA EDAD MEDIA?

## STRATEGY FIRST Y LOS DETALLES DE SU NUEVO PROYECTO

La firma Strategy First acaba de anunciar Inquisition. Este juego será una aventura de acción ambientada en la Europa Medieval, durante el año 1348, época de la Peste Negra, la Inquisición y los Caballeros Templarios. La acción transcurrirá en la prisión Chatelet en París, y nos pondremos en la piel de Matthew, un prisionero amigo de un Caballero Templario, el cual, antes de morir, le entrega la clave para encontrar el legendario tesoro de los Templarios. Matthew deberá fugarse de prisión e intentar localizar el tesoro, mientras es perseguido incansablemente por la Inquisición.





Pensado como una aventura de acción en tercera persona, Inquisition pondrá un énfasis especial en la acción stealth (onda que impusiera el Metal Gear) y la resolución de puzzles.

El juego tendrá 7 niveles, desarrollados a lo largo de 15 locaciones distintas, las que reproducirán fielmente la ciudad de París durante la época. Según la gente de Wannadoo, desarrolladores de Inquisition, el juego está inspirado en la famosísima y excelente novela El Nombre de la Rosa, de Umberto Eco. Strategy First espera lanzar Inquisition en USA para fin de año, en versiones para PS2 y también PC.

# PARA LOS QUE PEDIAN MAS...

## ¡¡¡TONY HAWK FIRMÓ CONTRATO CON ACTIVISION HASTA EL AÑO 2015!!!

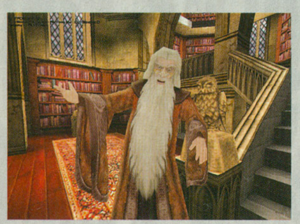
Tony Hawk, a sus 33 años, acaba de firmar un lucrativo contrato con Activision y su franquicia de Deportes Extremos 02, nada menos que por 13 años: concretamente, este nuevo contrato lo ligará a Activision hasta el 2015. Haciendo un comentario respecto de semejante curro, Tony, que sobresale actualmente no sólo por sus habilidades como negociante y skater, sino también por haber puesto su nombre en una de las franquicias de juegos para PC y consolas más vendedoras de los últimos tiempos, dice "estoy muy contento con continuar mi sociedad con Activision 02, la marca definitiva en videojuegos de acción. El skateboarding es uno de los deportes de más rápido crecimiento hoy en día, y los videojuegos permiten a millones de chicos practicar trucos y combos que no podrían realizar en la vida real. He practicado con mi skate desde los nueve años, y jugado videojuegos desde la misma época, y ha sido fabuloso observar el fenomenal crecimiento de la popularidad de mis actividades favoritas" Un fenómeno, Tony... ¡Clink, caja!





# HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

## EA LANZARÁ LA SECUELA DE UNO DE LOS TITULOS MAS VENDIDOS DEL 2001 EN NOVIEMBRE



En breve, Harry Potter protagonizará nuevas aventuras en Hogwarts, de la mano de un juego basado en el segundo libro de J.K.Rowlings, y que estará bastante más orientado al género de las aventuras de acción que el anterior.

Con el primer juego de Harry Potter, EA cosechó abundantes dividendos al lanzarlo simultáneamente en varias plataformas, al mismo tiempo que la película Harry Potter and the Sorcerer´s Stone se estrenaba en los cines. Aprovechando esta experiencia exitosa, este año la gente de EA planea hacerlo de la misma manera, lanzando Harry Potter and the Chamber of Secrets en noviembre, conjuntamente con el lanzamiento de la película; y en no menos de siete plataformas: el juego estará disponible para Xbox, PC, PS2, PSOne, Gamecube, Gameboy Advance, y Gameboy Color. La versión para PC en particular seguirá los mismos lineamientos que su antecesor, Harry Potter and the Sorcerer´s Stone.

El juego está fuertemente inspirado en la película, e incluso Harry poseerá un gran parecido con Daniel Radcliffe, el joven actor de la serie de películas de Harry Potter. Al parecer, el flujo de juego tendrá ciertas reminiscencias de la serie Tomb Raider, con niveles que exigirán muchos saltos, colgarse de objetos, y todo tipo de acrobacias. En la versión para PC, el engine utilizado es el de Unreal, ya utilizado el año pasado para Harry Potter and the Sorcerer´s Stone. Se prevé que el bajo detalle de las texturas permitirán al juego ejecutarse sin problemas en PCs obsoletas, como las Pentium II 266 Mhz. Otra ventaja con la que contará esta versión será su costo reducido respecto de las versiones gráficamente más elaboradas para consolas de última generación, como las de PS2 y Xbox. Como se ve, no habrá usuario de consolas o PC que no pueda acceder a este juego.



## SUPER MARIO SUNSHINE

Compañía / Distribución: Nintendo
Fecha de salida: 28 de Agosto de 2002

GC

**Si Mario 64 te voló la bocha, si salís a la calle con un gorrito en la cabeza con una M, si tu sueño es ser un plomero, seguro que estabas esperando con ansias que Nintendo sacara un juego del italiano bigotudo que todos amamos para la Gamecube. Y la espera fue larga, mucho más larga que como pasó con los anteriores sistemas, en los que teníamos un juego de Mario entre los primeros 4 lanzamientos. Luigi´s Mansion puede haber sido un buen título, pero pareció más una demo de lo que podía hacer la consola, que un juego pensado para identificar el sistema.**
**Cuando salió la Gamecube, todos estábamos esperando la secuela de Mario 64, pero Nintendo nos quiso dejar con ganas para trabajar en un juego de mayor calidad. Y como Nintendo sabe lo que hace, nos trajo el juego más esperado del año, Super Mario Sunshine. O por lo menos, a los afortunados japoneses, que ya disponen de él, mientras nosotros seguimos esperando...**

### ¿Y cómo se viene esta vez?

La primera impresión que uno siente al ver la versión japonesa de Super Mario Sunshine, es que nos recuerda mucho a Mario 64, no tiene muchas novedades con respecto a la movilidad del personaje. Pero lo nuevo que nos trae Mario para sorprendernos esta vez es un extraño aparato en la espalda que lanza agua, mas o menos como una hidrolavadora, pero más funky.

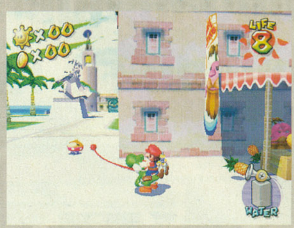
Y esto tiene mucho que ver con la historia. SMS tiene una historia más sólida que su antecesor, en que uno se mataba ganando todo un juego por una torta (bueno, y un beso de la princesa de paso), pero nada más.







En SMS, Mario y la Princesa se disponen a tomarse unas vacaciones en la isla Dolphic ¿Les suena de algún lado? Pero ¡Oh sorpresa! las vacaciones se les arruinaron, ya que al aterrizar en la isla, descubren que está cubierta con una especie de barro mucoso oscuro, que hace que todo se vea bastante feo. Ahí nomás ya tenemos el control de Mario, y aparece el duchador-robot que luego cargaremos en la espalda, que nos enseña a limpiar la mugre en la misma pista del aeropuerto. A medida que vamos limpiando el moco, van surgiendo enemigos, y cuando lo terminamos de limpiar aparece una planta Piraña gigante, a la que eliminamos haciéndole tragar agua por la boca-




ta. Al eliminarla aparece un Sunshine, un solcito que hace las veces de una estrella de Mario 64.

Cuando la traumática pelea termina, aparece la cana, y mete preso al pobre Mario, acusándolo de culpable por ensuciar la vía pública y esparcir graffitis por ahí. Condenado a limpiar todo, al salir en libertad condicional, la Princesa es raptada por un Mario trucho, medio transparente, y nos vemos obligados a seguirlo por todos lados, pero no se preocupen que es fácil cacharlo, ya que nos deja pistas todo el tiempo.

Una vez rescatada la Princesa, ya conocemos al ver-









dadero culpable de los graffitis, y como Mario quiere limpiar su nombre, sigue a su gemelo malvado hacia la ciudad, y hete aquí que éste es el lugar donde comienza el juego.

La ciudad nos sirve para acceder a todos los niveles del juego, así como el castillo de la princesa en Mario 64, y además en esta misma podemos encontrar sunshines extra, monedas, mini-juegos, etc.

Los sunshines se consiguen en cada nivel de la manera tradicional, eliminando algún jefe, recolectando 100 monedas, 8 monedas rojas, ganando mini-juegos, y también de una nueva manera: juntando monedas azules, cada 10 que juntemos nos dan un sunshine. Pero la diferencia con las monedas rojas es que, son independientes del nivel en que estemos, o sea, si juntamos 5 en uno y 5 en otro, ganamos un sunshine.

Otro cambio importante es que, ahora, al entrar a un nivel y elegir cuál sunshine queremos ganar, no podemos cumplir otro objetivo, así que si elegimos vencer a un jefe para ganar un sunshine, no van a aparecer las monedas rojas, por ejemplo.

Ya no contamos con las piñas y las patadas, ahora el objetivo es "limpiar" lisa y llanamente a los enemigos con sendos chorros de agua, pero no sólo tenemos que limpiar a los enemigos, sino a los graffitis que ensucian el buen nombre de Mario (que son una M roja con 2 puntitos arriba), y toda la mugre que pulule por la isla. Por la onda del juego, pareciera que Nintendo se alió a Greenpeace...

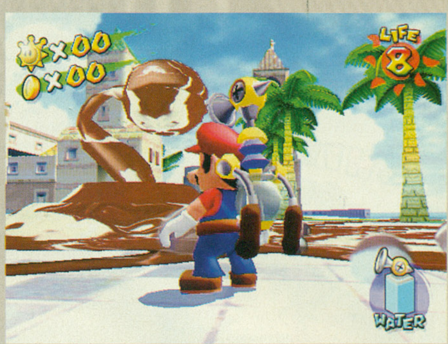
SMS cuenta también con la aparición estelar de Yoshi, el dinosaurio que la última vez se hizo el gil y se escondió en el techo del castillo, pero esta vez no se salva. Yoshi tiene la habilidad de poder tragar frutas, y eso, combinado con sus jugos gástricos, nos sirve para derretir lo que el agua no puede ¡Qué asquito!

Dicen por ahí que también está Luigi, pero todavía no lo pudimos ver ¿Se hará el zonzo para no ayudarnos?

El juego tiene miles de detalles muy interesantes, como cuando mojamos a la gente que camina por ahí, y nos insulta de arriba abajo al sacudirse, o el hermoso detalle de poder ver a lo lejos los demás niveles desde aquél en el que uno se encuentra. Además, hay cosas muy bien pensadas, como las monedas, que para facilitar su búsqueda uno puede divisar desde muuuy lejos, y todo esto sin que el juego se enlentezca ni un segundo. La única queja es que las pantallas sean siempre tropicales (aunque es obvio, ya que estamos en una isla tropical), que ahora la manera de nadar sea diferente y media complicada (no, no sirve más el truquito de meterse al agua y salir a respirar para ganar vida, ya se avivaron del moco), y que el juego sea bastante complicado, sobre todo después de que nos acostumbramos a llevar la manguera ésa en la espalda, y algunos niveles hay que completarlos sin el waterpack.

Hablando del waterpack (construido por el Dr. E.Gadd, el mismo que le construyó la aspiradora a Luigi), hay 3 tipos diferentes: el spray nozzle que llevamos siempre, que se puede intercambiar por el jetpack que nos permite volar por un ratito, el propellor, que nos impulsa a gran velocidad con un chorro de agua, y el rocket, que nos da un súper salto. Todos estos los encontramos dentro de las



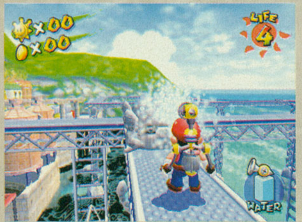




cajas (sí, volvieron las clásicas cajas de los Marios, que podés romper y romper...).

Los controles son simples, con el botón A saltamos, con el B nos tiramos de cabeza o levantamos cosas, el Y pone la cámara en primera persona, y con el X cambiamos de tipo de chorro de agua. El botón L centra la cámara detrás de Mario, y si lo apretamos en el medio de un salto, pegamos con los cuartos traseros de Mario, tal como el botón Z de Mario 64. El botón Z nos muestra el status de nuestra cuenta bancaria (alias monedas que tenemos en el momento), y el R sirve para lanzar chorros de agua, pero lo interesante es que si lo apretamos poco, Mario lanzará chorros de agua mientras camina, pero si lo apretamos hasta el "click", Mario se detiene, y con el control manejamos la puntería del chorro. Si queremos mover la cámara usamos el pad C, que al ser analógico es mucho más cómodo que antes.

Nintendo asegura que el juego es tan largo como Mario 64, por lo que tendremos SMS para rato, y eso esperamos, porque una vez que lo tengamos en nuestras manos, no lo vamos a querer soltar.




## Todo muy lindo, pero ¿Qué tal se ve?

Por lo que pudimos ver, los gráficos son maravillosos, dignos de la Gamecube, y los muchachos de Nintendo no ahorraron en recursos a la hora de utilizarlos, pero sin embargo sabemos que no llevan a la consola a sus límites. Realmente sorprendente. Los efectos de agua son por lejos lo mejor en este juego.

Los movimientos de Mario y sus enemigos son suaves y fluidos, y el juego cuenta con texturas de colores muy chillones, por lo que no vamos a tener problemas en distinguir algo a lo lejos, recurso conocido y bien aprovechado por Nintendo.

Lo mejor también incluye el tiempo de carga de los niveles, casi inexistente, ya que cada vez que accedemos a un nivel aparece una pantalla que indica el nombre del mismo, y no dura más de un segundo, por lo que casi no nos damos cuenta.

El juego utiliza 7 bloques de la memory card, y con estos 7 bloques contamos con 3 salvadas diferentes en el juego. SMS viene en un sólo disco, al contrario de lo que decían los rumores que se estaban esparciendo en la E3, que decían que un juego así se iba a quedar corto, y que esperáramos como mínimo un juego de dos discos, pero no es así, y una vez que prendamos la GC, nos podemos olvidar de esperar un loading muy largo o un cambio de disco, y eso agrada mucho.

La versión japonesa que pudimos ver tiene todos los diálogos en inglés en las cutscenes, pero en el juego, el texto explicativo y lo que nos comentan los personajes está en japonés, por lo que nos perdimos de muchas de las explicaciones, pero ánimo, ya que la versión estadounidense está programada para el 27 de agosto.




Otra cosa, si esperabas esta vez oír hablar finalmente al simpático plomero, Nintendo nos hizo pito catalán otra




vez, y aunque todos los personajes le hablen, él les responde solamente con los clásicos "¡Woo hoo!" o "¡Mamma mia!"

## Y en conclusión...

La muchachada de Nintendo, bajo la batuta de Shigeru Miyamoto, ha logrado que nos saquemos el sombrero ante semejante obra de arte, y esperamos con ansia que salga la versión en inglés para destrozarla, así que esperen tranquilos que vamos a comentar más acerca de SMS en los próximos números, después de que le saquemos el cuero.

Por Facundo Mounes

# STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Compañía / Distribución: LucasArts
Fecha de salida: Primavera 2002

PS2 GC

Finalmente, podemos decir que la maquinaria infernal de merchandising de George Lucas marcha a todo vapor. La fiebre Star Wars se apodera nuevamente de los fanáticos, que piden a gritos un juego que les permita vivir nuevas aventuras en ese fantástico universo. Pero si ya te cansaste de las piruetas espaciales, o si la ética de un caballero Jedi te parece muy densa, atención, porque esta primavera,

George nos invita a dejar de lado el sable láser para ponernos las botas de un cazador de recompensas. Mientras LucasArts prepara The Clone Wars, otro grupo de programadores está abocado a crear una aventura con uno de los personajes más copados de Episodio II. Bounty Hunter es una aventura en tercera persona protagonizada por Jango Fett, el papá de Boba Fett, y uno de los tipos más misteriosos y peligrosos de la galaxia. La película da claras muestras de la chapa y de la peligrosidad de este mercenario, tan temible que fué elegido como modelo para crear todo un ejército de clones. Pero hay varias cosas que no sabemos ¿Cómo termina Jango Fett en Kamino? ¿Conocía a ese tal Sifo-Dyas? ¿Cuál es el verdadero origen de Boba Fett y de las armaduras que usan? Tal vez Bounty Hunter pueda brindar algunas respuestas a estos interrogantes.

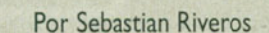


El líder de un misterioso culto anda suelto, y nadie mejor que Jango para cazarlo. A lo largo de la aventura, nuestro héroe se encontrará con diversos enemigos, y otros blancos de oportunidad cuya eliminación o captura le reportarán importantes ganancias. Obviamente, el ambiente en el que se mueve un cazador de recompensas es uno sucio y peligroso. La muerte nos espera detrás de cada esquina, y para sobrevivir, tendremos que apelar a una extensa gama de armas y trucos sucios. Es obvio que Jango podrá hacer uso de su legendario jetpack para recorrer los 18 niveles que componen el juego, y que se desarrollan en mundos conocidos como Tattooine y Coruscant, junto con algunas locaciones nuevas. Además de nuestras pistolas láser, tendremos a nuestra disposición un lanzamisiles, dardos tóxicos, y hasta un rifle de alta precisión para esos casos difíciles. También estamos equipados con un lanzallamas, con el que podremos cortar ciertas puertas, o prender fuego a nuestros adversarios y verlos bailar. También estaremos equipados con sensores para encontrar a los más peligrosos criminales de la galaxia, como así también de trampas para capturarlos vivos. Y tendremos que hacer buen uso de todo este equipo, ya que nuestro eterno rival, Montross, hará todo lo posible para llegar a nuestro objetivo primero, y arrebatarnos la victoria (y nuestro pago...).

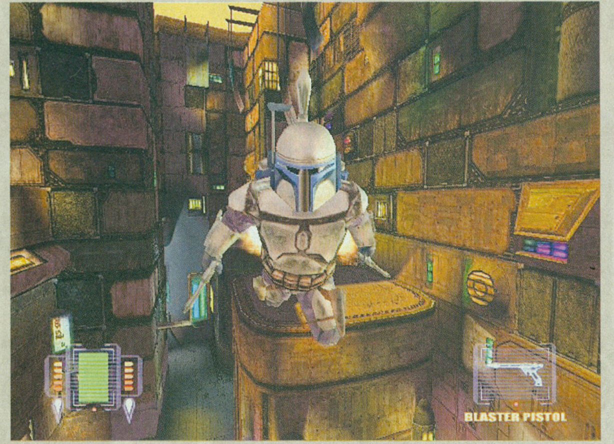



Como es costumbre, la música del maestro John Williams acompañará la acción en todo momento, mientras que los actores Temuera Robinson y Leeanna Walsman darán sus voces a los cazadores Jango Fett y Zam Wessell. La voz de Montross quedará a cargo de Clancy Brown (el recordado Victor Kurgan de Highlander). Además, Industrial Light and Magic está realizando escenas de video para el juego. Los nuevos sonidos que ambientarán los diversos niveles, saldrán del laboratorio de Skywalker Sound.

Todos los juegos de Star Wars se han destacado en esta área, y no creemos que Bounty Hunter vaya a ser la excepción. LucasArts también prometió poner gran énfasis en la jugabilidad, con un control sencillo y mucha acción. Sólo nos resta esperar un poco más. La primavera no está tan lejos. Hasta entonces, no pierdan la cabeza...



Por Sebastian Riveros



# STAR WARS: CLONE WARS

Compañía / Distribución: Pandemic / LucasArts
Fecha de salida: No disponible

**PS2**

Desde que la nueva peli de Star Wars apareció en los cines, la avalancha de productos basados en este Episodio II no ha dado tregua, y en los juegos apenas estamos viendo el principio de lo que en algunos meses más será una verdadera invasión.

Pero de todo lo que se viene, este título es uno de los que más promete por ahora, y no es para menos, porque para esta ocasión, los muchachos de Lucas contrataron nada menos que los servicios de la gente de Pandemic Studios, creadores entre otras cosas del fenomenal Battlezone II para PC.

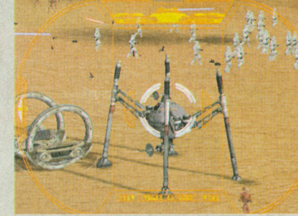
Star Wars: The Clone Wars será un juego de acción parecido en algunas cosas a Jedi Starfighter, aunque supuestamente, técnicamente hablando, será muy superior, y promete ofrecer una dinámica bastante más abierta que le permita a los jugadores tomar sus propias decisiones.

Con una campaña que estará dividida en 16 misiones principales, con una variada gama de objetivos primarios y secundarios, la gente de Pandemic asegura que Clone Wars tendrá algunos de los combates más intensos que se hayan visto en un juego de este estilo, y lo mejor será que no estaremos limitados a un solo tipo de unidad por nivel.

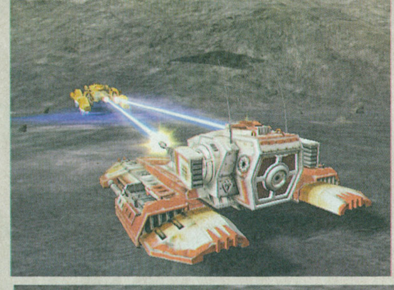
Tras cumplir determinados objetivos, vamos a tener la oportunidad de seleccionar el vehículo que mejor nos parezca para continuar con la misión, y lo mejor del caso es que vamos a poder pilotear unidades tanto aéreas como terrestres, con lo que tendremos muchas formas de hacer lo que se nos pide.

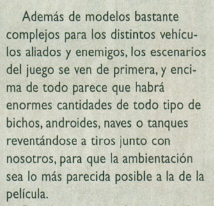


Además de su modo para un solo jugador, otra de las promesas más llamativas que hizo Lucas con respecto a The Clone Wars es que tendrá una campaña para que dos jugadores jueguen en forma cooperativa, opción que, si está bien implementada, puede llegar a convertirse en lo mejorcito del juego, siempre y cuando no se manden algún moco por tratar de sacar el juego de apuro, como ha pasado muchas veces.



Por lo menos en la parte visual, ya se nota a simple vista que los chicos de Pandemic Studios han estado haciendo muy bien los deberes, ya que lo que se puede observar hasta ahora tiene una calidad excelente.



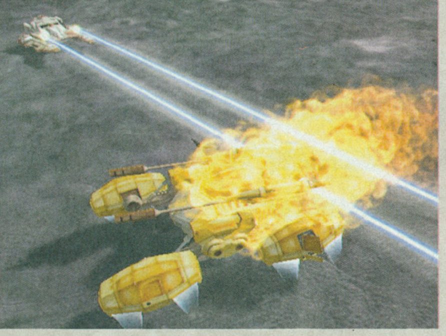


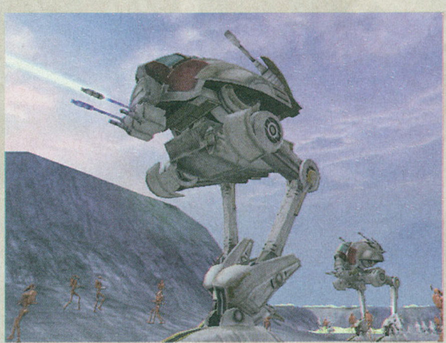
Además de modelos bastante complejos para los distintos vehículos aliados y enemigos, los escenarios del juego se ven de primera, y encima de todo parece que habrá enormes cantidades de todo tipo de bichos, androides, naves o tanques reventándose a tiros junto con nosotros, para que la ambientación sea lo más parecida posible a la de la película.

Por ahora, no se sabe si al igual que como sucedía en Battlezone II en PC, vamos a poder darle órdenes a otras unidades aliadas. Lo más probable es que nuestros compañeros sólo actúen por cuenta propia, para evitar complicarnos demasiado la vida.

De todos modos, recién cerca de fin de año (con algo de suerte) podremos averiguar si esto es cierto o no, ya que en los cuarteles de Lucas Arts no se dijo nada al respecto. De momento, la fecha de su aparición todavía sigue siendo un misterio que solo George, maestro de todos los Jedi, conoce. Así que no queda otra que cruzarse de piernas y ponerse a meditar como Yoda hasta que haya más novedades.

Por Santiago Videla



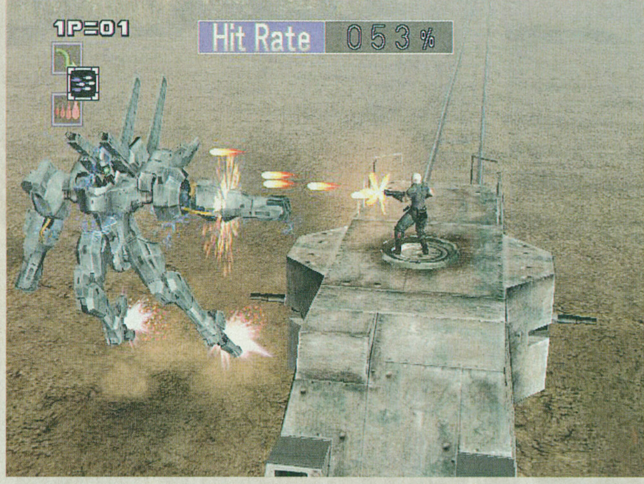


# CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Compañía / Distribución: Konami
Fecha de salida: No disponible

PS2

**No cabe la menor duda que una de las sorpresas más grandes de las que nos encontramos este mes, fue el anuncio del regreso de la alucinante serie Contra a las pantallas hogareñas, ésta vez en una versión para PS2 que promete dejarnos sin aliento. Y si hay gente capaz de sorprendernos con una idea aparentemente tan simple, esos son los amigotes de Konami.**




Después de su último gran éxito con Contra 3, allá por 1993 (título que comentamos tiempo atrás en la sección Retrogames), Konami puso a esta impresionante serie en el congelador para dedicarse a otras cosas, y a casi diez años de aquel gran clásico ha decidido revivirlo en una genial fórmula, que combina el tradicional estilo de los viejos arcades de los noventa con la tecnología más zarpada que se puedan imaginar en materia de juegos.

El resultado de esta inusual mezcla, parece que tendrá todo lo necesario y tal vez más, como para ganarse un lugar entre los clásicos más grandes de todos los tiempos desde el vamos, y luego de haber visto un más que suculento video en donde Konami muestra a su nuevo niño mimado en acción, les aseguro que no estoy exagerando.

Contra: Shattered Soldier (CSS), básicamente será un arcade en donde únicamente nos moveremos en 2D como en cualquier título de la época de oro de los fichines de consola, en el que tanto los modelos de los personajes como los escenarios estarán hechos en 3D.

Aquí la acción será tan simple como lo era en esos tiempos, o sea, avanzar amasijando cualquier cosa que se mueva hasta llegar al final del nivel, y enfrentar al enemigo principal, pero el tema es que al estar completamente hecho en 3D, Konami no se limitó a dejar que todo transcurra de una forma tan "tradicional".

Uno de los detalles más alucinantes de la serie Contra siempre fueron los diferentes ángulos desde donde se veía la acción en ciertos niveles, y CSS no será la excepción, ya que en la mayoría de los niveles el juego promete un ritmo increíble, con parvas de eventos sorprendentes que a los fans de la serie prometen hacernos saltar de la silla.

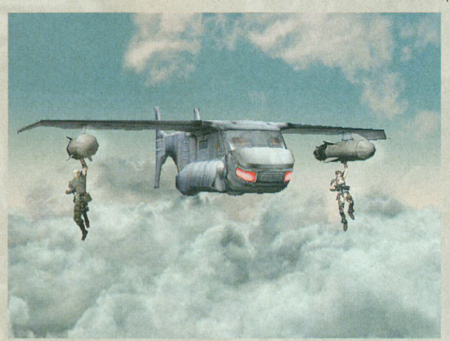
La calidad gráfica de este nuevo Contra parece estar a la altura de las mejores producciones de Konami, ya que todo lo que veremos aquí tendrá un nivel de detalle impresionante.

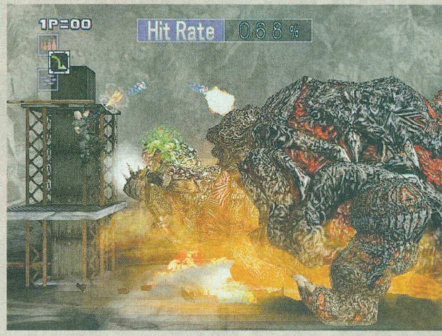
Desde los escenarios, pasando por los modelos de los personajes y alienígenas de toda clase, hasta los sensacionales enemigos finales que siempre fueron uno de los distintivos de esta serie, todo es simplemente asombroso. Y para los que nos matamos jugando al inolvidable Contra 3, parece que incluso habrá varias secciones de algunos niveles que serán una especie de recreación de los momentos más memorables de aquel gran clásico.

Como en todos los títulos de su serie, CSS nos ofrecerá la oportunidad de jugar de a dos a la vez, y existe la posibilidad de que al igual que en Contra 3, lo que suceda durante el juego varíe de acuerdo al nivel de dificultad en el que juguemos, cosa que conociendo a la gente de Konami es muy posible que suceda.

Por el momento, todo lo que se dijo acerca de este sensacional arcade es que posiblemente esté listo para fin de año, y en lo personal espero que no se demoren mucho, porque la espera ya me está pareciendo una eternidad... y eso que lo anunciaron hace sólo unos días.

Por Santiago Videla





# SHOX

Compañía / Distribución: BIG / EA Sports
Fecha de salida: Primavera 2002

**PS2**

**La colección de EA BIG sigue creciendo. Para quiénes aún no la conozcan, BIG es una colección de Electronic Arts que se enfoca en juegos deportivos con mas énfasis en la diversión que en el realismo. Por lo general, muchos piensan que un juego de deportes debe ser siempre una simulación, y que aquellos juegos que no cumplen con esta regla son malos productos. Sin embargo, los títulos de EA BIG son realmente divertidos y adictivos, y quiénes hayan jugado títulos como SSX, NBA Street o Freekstyle saben exactamente lo que la empresa puede ofrecer. Ahora, Electronic Arts se dispone a aplicar la misma receta de altas velocidades, acción desenfrenada y actitud desafiante mezclándola con el Rally. El resultado se llama Shox.**

Shox es un arcade de Rally. Y ponemos énfasis en la palabra arcade. No habrá física realista, sino una física exagerada que nos permitirá saltar y derrapar en forma espectacular a lo largo de 21 circuitos ubicados en tres regiones diferentes que semejan tundras, junglas y desiertos. Para agregar un poco de acción a las tres vueltas que tendremos que dar en cada carrera, cada circuito posee ciertas zonas llamadas "Shox Zones". Al pasar por una de estas zonas los autos saldrán disparados a máxima propulsión. Esto es un arma de doble filo. Los conductores más experimentados podrán usar este impulso extra para su beneficio, incrementando la distancia que los separa de sus rivales. Los menos hábiles corren el riesgo de chocar a altísimas velocidades y terminar encerrados en una bola de chatarra. Al pasar cada una de estas zonas con éxito, recibiremos un puntaje individual y medallas de oro, plata o bronce según nuestra performance, lo cual contribuirá enormemente a nuestro puntaje final. Además, todas las pistas están conformadas por múltiples secciones superpuestas, de modo que siempre hay atajos, túneles o rampas por descubrir. Descubrirlas y usarlas para vencer a nuestros contrincantes, virtuales o no, puede ser uno de los principales atractivos de Shox.










También se nos asignará un puntaje por nuestra pericia al volante. Nuestra velocidad, derrapes, el tiempo que estemos en el aire, todo suma. Como es costumbre, los puntos adquiridos nos servirán para habilitar nuevas pistas y automóviles ocultos. En cuanto a los autos, EA ha obtenido el derecho de uso de las principales marcas y modelos que participan en esta categoría. Subaru, Lancia, Toyota, Mitsubishi, Audi, BMW, Ford y Citroen estarán presentes en esta fiesta del automovilismo, con 24 autos diferentes para pilotear.

Pero lo mejor de todo es que el juego soportará hasta 4 jugadores en Multiplayer por pantalla dividida. La jugabilidad combinada con un multitap puede hacer que Shox se transforme en el alma de varias fiestas y reuniones. Un modo llamado Gambling Mode consiste en vencer a nuestros oponentes y quedarnos con sus autos. Otro modo llamado Mayhem, pone a los conductores en una salvaje carrera de todos contra todos. Hasta ahora, los productos anteriores de EA BIG no decepcionaron. Son títulos muy divertidos, ideales para pasar un buen momento junto a nuestros amigotes. Parece ser que Shox no será una excepción a esta regla, y como podrán ver por las fotos, los gráficos hablan pore sí solos. El título estará disponible durante la primavera de este año.

Por Sebastian Riveros

# SILENT HILL 3

Compañía / Distribución: Konami
Fecha de salida: No disponible

**PS2**

**Este sí que no lo esperábamos ni ahí, pero de más está decir ¡Bienvenido sea! Siguiendo adelante con una de sus series más escalofriante, Konami acaba de anunciar el retorno de otro de sus pesos pesados en lo que según ellos será el juego más aterrador de los últimos tiempos, por lo que habrá que estar muy atentos, porque esta gente por lo general no es de hablar por gusto.**




## NO APTO PARA CARDÍACOS

Teniendo en cuenta lo retorcidas y bizarras que fueron las tramas de los dos Silent Hill anteriores, no era para nada raro pensar que habría una tercera parte, de hecho, esto le da a Konami material ilimitado para continuar sacándole el jugo a esta serie, hasta que se convierta en una plaga como los Army Men, aunque dudo que eso pase.



Para este tercer episodio, los capos del proyecto no se andan con pequeñeces, y de movida se animaron a decir que Silent Hill 3 será algo nunca antes visto en el género, y que con él pretenden marcar el principio de una nueva era en cuanto a aventuras de horror; incluyendo unas cuantas sorpresas que dejarán en estado de coma a más de uno.

Aunque en ningún momento se comentó con precisión cómo será la historia, se sabe que al igual que en Silent Hill 2, no tendrá nada que ver con lo que sucedió en el juego anterior.

En esta ocasión, el personaje principal será una mujer llamada Helen, y para variar, la historia no empezará en el macabro pueblo de Silent Hill, sino que ella será llevada allí por una misteriosa fuerza maligna. Lo que sucederá más allá de eso por ahora es uno de los grandes secretos que Konami piensa encanutar por un buen tiempo más, pero lo que si dejaron bien en claro es que será mucho más siniestra y oscura de lo que nos imaginamos.

Las novedades más importantes estarán en todo lo relacionado con la tecnología que este nuevo Silent Hill estará usando, y esto se verá especialmente en los gráficos.

A pesar de que las diferencias no se noten a simple vista en estas imágenes, el equipo de diseño aseguró que las diferencias entre este título y Silent Hill 2 serán realmente notables, cosa que será digna de verse.

Pero además de esto, también usarán un nuevo sistema de cámaras que le dará a la acción una dinámica y una ambientación mucho más sorprendente... y macabra.



Otra de las novedades que recién vamos a poder apreciar recién cuando el juego esté terminado, es un nuevo sistema de sonido 3D en el que Konami está trabajando, y que según se dice ayudará enormemente a crear esa atmósfera tan particular con la que piensan pasarle el trapo a la competencia.

Lo último que se dijo acerca de Silent Hill 3, es que recién a fin de año estarán en condiciones de fijar una fecha para su lanzamiento, que se espera sea en los primeros meses del próximo año, la espera va a ser larga, pero lo único que deseo es que no se manden la grasada de hacer una versión especial para una máquina, y abrochar a los usuarios de otra, como sucedió con la versión anterior.

Por Santiago Videla

# ZONE OF THE ENDERS 2: SECOND RUNNER

Compañía / Distribución: Konami
Fecha de salida: Enero del 2003

PS2

**Sí señor, siempre supe que con una primera parte tan alucinante, y con un final tan abierto como el de Zone of the Enders (ZOE), una continuación era algo más que obligatorio. Y por suerte, mis plegarias fueron escuchadas, porque Konami finalmente acaba de sacar de la galera los primeros avances sobre cómo será el segundo episodio de esta sensacional serie.**



## DE PASEO POR JÚPITER

En ZOE 2, la acción retoma la trama poco tiempo después de lo ocurrido tras el inesperado y abrupto desenlace de su primera parte. En esta segunda parte, un nuevo protagonista con toda la chapa entra para tomar el lugar de Leo, aquel mocoso insoportable que fuera el piloto que protagonizara el título anterior.

Este nuevo y por ahora misterioso personaje principal, aparentemente será quién originalmente estaba destinado a pilotear al gigantesco Mech conocido como "Jehuty", pero desafortunadamente, y luego de que casi fue amasijado en un combate, la única forma de mantenerlo con vida es con la ayuda de la computadora central del enorme robot, por lo que su cuerpo pasará a formar parte de la maquinaria.

Para esta segunda entrega de ZOE, el maestro Hideo Kojima (creador de la serie Metal Gear, por si no lo recuerdan) vuelve a tomar las riendas del proyecto, y según se dijo, esta vez planea una historia mucho más oscura en la que, como es su costumbre, habrá muchas sorpresas que nadie se imagina. Y a juzgar por los pequeños adelantos que se vieron en un video oficial lanzado hace muy poco por Konami, parece que esta continuación va a arrasar con todo.

## UN PEQUEÑO TRABAJO DE CHAPA Y PINTURA

A simple vista, ZOE 2 tendrá una dinámica muy similar a la de su antecesor, con la diferencia de que ahora se incluirán unos cuantos movimientos nuevos, que según el Sr. Kojima cambiarán por completo el ritmo de los combates, haciéndolos mucho más variados e impredecibles.

Además de las nuevas habilidades de nuestro poderoso Mech, tendremos a nuestra disposición un enorme arsenal de armas secundarias nuevas, que vamos a poder usar en combinación con nuestros ataques principales para lograr devastadores resultados, en secuencias dignas de formar parte de los mejores anime.

Y si se trata de gráficos, las novedades también son bastante importantes, ya que la calidad de los modelos, y muy especialmente las texturas y los efectos, han sido mejorados de una forma impresionante.

Los escenarios, por su lado, ahora serán mucho más variados y detallados, y lo mejor de todo esto es que también serán considerablemente más amplios que los de la primera entrega, como para darnos la suficiente libertad de desplegar todas nuestras nuevas habilidades sin ningún problema.

También se comentó que ZOE 2 va a estrenar un nuevo sistema de inteligencia artificial, el cual convertirá al juego en un verdadero desafío, aunque por ahora no se habló mucho del tema. Konami ha anunciado que si todo marcha bien, en los primeros días del mes de Enero de 2003, ZOE 2 estará entre nosotros; así que crucen los dedos.

Por Santiago Videla





# LORD OF THE RINGS...

Compañía / Distrib.: WXP / Univ. Interactive
Fecha de salida: 24 de Septiembre

PS2 XB GBA

Orcos, elfos, magos, todos estos nombres nos rememoran muchas cosas, pero últimamente, cuando una persona piensa en estos términos, piensa en una de las obras literarias más famosas, El Señor de los Anillos, de J.R.R. Tolkien.

Gracias a la esperada película que salió en Navidad del año pasado, el nombre de este libro ha revivido, y con él ha revivido el merchandising esperado por muchos fanáticos, y entre ellos se encuentra el juego que está realizando Electronic Arts, que esperan se convierta en un clásico.

Así como el libro esta dividido en tres, al igual que las películas que fielmente tratan de adaptarlo, los desarrolladores del juego van a intentar estirar la misma franquicia haciendo un juego de cada libro.

Prometen gráficos increíbles, pero la opción que eligieron para desarrollar el juego decepcionó a muchos, ya que no va a ser un RPG como todos esperaban, sino, a juzgar por los videos y las fotos, más bien un juego de acción que va a seguir el transcurso de la historia con pequeños toques de RPG.

Por lo que hemos podido ver, el estilo del juego parece a veces medio chafado del Zelda, con el "Z targeting", y cambios entre tercera y primera persona, para usar diferentes armas y hechizos. Cuando tenemos en la mira a un enemigo, debajo de éste aparece una barra indicando cuánta energía le queda. Tenemos también golpes simples con las armas, o contamos con diferentes combos que varían entre los personajes.



Mientras no estamos en batalla, tenemos 8 regiones para explorar, cada una con sus subniveles, como por ejemplo las minas de Moria (no, Moria Casán no!), que son la parte más grande del juego, ya que tienen la entrada, el laberinto y la tumba de Balín.

Los enemigos están muy bien diseñados, y en este primer juego podremos controlar a Aragorn, Gandalf y Frodo, por supuesto cada uno con sus habilidades y diferentes controles, pero todos tienen las mismas características básicas, un arma principal y lugar para cargar dos items.

Aragorn es el que mejor maneja la espada, Gandalf tiene, obviamente, hechizos para repartir para todos lados, y Frodo se mueve al estilo Snake, y es útil para robar y sorprender enemigos.

Otro aspecto importante del juego, es que los programadores no solo vieron la película, sino que también leyeron el libro, por lo que los fanáticos de Tolkien podremos ver cosas que no aparecieron en el cine, como a Tom Bombadil, y canciones compuestas con las letras de las canciones que se encuentran en el libro, lo que hace que la cosa sea bien completa, y no nos deje a mitad de camino como algunas escenas de la película.

También se están desarrollando versiones del juego para PS2, PC y Game Boy Advance, pero éstas están a cargo de Surreal Software y Universal Interactive, usando el engine de Drakkan 2. La versión de PS2 y PC se parece más a Gauntlet, tanto es así que hasta tiene los típicos chirimbolos que reproducen orcos, y puzzles que se resuelven disparando flechas.

Las diferencias entre las versiones son que en Xbox prometen mantenerse fieles al libro, y los programadores de Surreal se tomaron un par de licencias y cambiaron en algunos aspectos la historia suprimiendo partes.

Así que, gracias a eso, los que quieran jugar la mejor versión van a tener que conseguirse una Xbox, ya que no es un sólo juego, sino tres que prometen bastante.

La fecha de lanzamiento de las continuaciones promete ser fiel a la política de la película, uno por año, y ya pudimos pispear algunas imágenes de la segunda parte, The Two Towers, que no parece tener mucha diferencia con el primero, salvo en la historia.

Esperemos que no sea una gran decepción como fué para algunos la película, pónganse el anillo, pelen la espada, y a decapitar orcos.

Por Facundo Mounes

# GALERIANS ASH

**PS2**

THE E ZONE
**GENERO:** Aventura de acción
**FECHA DE SALIDA:** Fines de 2002

Hace poco, pudimos poner nuestras ansiosas manos en la versión de prueba de lo que será la continuación para PS2 de aquélla tan peculiar aventura que hizo su debut hace un buen tiempo en PSOne, y que tanto despelote armó en ciertos países por usar algunos conceptos no muy tradicionales. Pero de cualquier manera, y a pesar de las críticas, Galerians logró sobrevivir para convertirse en un éxito, y aquí les vamos a contar un poco qué es lo que se pueden esperar de esta segunda parte.

## NIÑOS Y NIÑAS, NO HAGAN NADA DE ESTO EN SUS CASAS

En Galerians Ash, una vez más volvemos a encarnar al misterioso joven llamado Rion, que poseía una serie de habilidades psíquicas que, gracias al uso de diversas drogas experimentales, lograba amplificar para conseguir toda clase de poderes con los que podía atacar y defenderse.

Aquí, la trama empieza justo en lo que fué el final de la versión anterior, y poco a poco todo va tomando un rumbo bastante más oscuro que antes, en donde ya desde el vamos nos encontraremos un par de sorpresas. Esta vez, el mundo de Galerians ha sufrido un importante cambio, ya que aprovechando la capacidad de la PS2, sus creadores lo han convertido en un espectacular universo 3D, con un nivel de detalle asombroso.

El juego en sí es bastante parecido al original en cuanto a su dinámica, o sea que además de pelear contra toda clase de engendros biomecánicos, también tendremos que pelarnos las cejas resolviendo enigmas, al más clásico estilo Resident Evil, que por cierto no son nada simples.

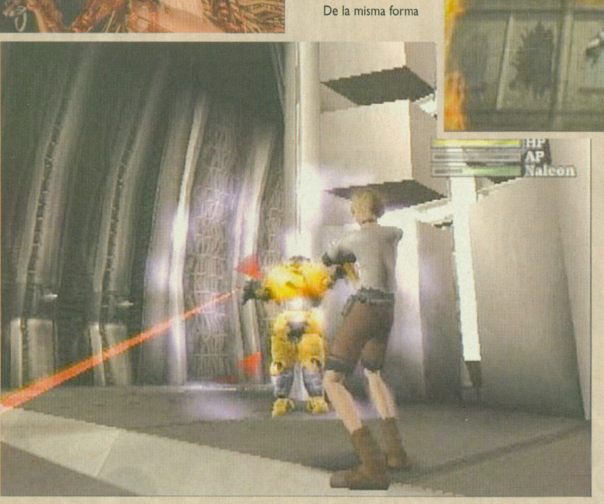
Para combatir, nuestro poderoso mocoso usa tres drogas básicas, con las que produce ataques que van desde bolas de fuego hasta manipular la gravedad.

Los controles demostraron estar muy bien asignados, y por suerte tenemos un comando para enfocar automáticamente al enemigo que queramos atacar, a fin de evitar problemas con la cámara, aunque en todo momento el manejo de las mismas es muy bueno.

De la misma forma que antes, el combatir no es algo tan simple como pueda parecer, porque a pesar de que nuestro personaje sea bastante pulenta, las drogas que usa también tienen efectos secundarios, y si no nos cuidamos, podemos terminar muy mal.

Cada vez que usamos nuestros poderes, y por ende alguna variedad de droga, un medidor en el que se señala el nivel de intoxicación de nuestro personaje va aumentando, y al llegar a su punto máximo no podremos usar nuestros poderes, pero a cambio, nuestro juvenil psíquico sufrirá una sobrecarga que le permitirá aniquilar casi cualquier cosa que se le aproxime con tan sólo un toque. Al estar en este estado, nuestra energía va disminuyendo, por lo que deberemos usar una droga especial para bajarle los ánimos.

En el apartado gráfico, la calidad de Galerians Ash es sorprendente, los escenarios que pudimos ver en este demo son alucinantes, y tienen una enorme cantidad de detalles. Las texturas, por su parte, tienen una muy buena definición, y un aspecto muy tenebroso repleto de bizarras formas biomecánicas, con un estilo similar a lo que H.R.Giger hizo en películas como Alien.




El sonido resultó ser ideal para crear una atmósfera bastante tensa, que al parecer será una constante a lo largo de esta aventura, y aunque en esta versión preliminar no se puede ver mucho más allá del primer escenario, ya se nota que este nuevo Galerians tiene mucho para ofrecer.

Actualmente, este juego ya está a la venta en las afortunadas tierras del sol naciente, y se espera que la versión americana aparezca por estos rumbos para antes de fin de año, así que vayan teniéndolo muy en cuenta, porque si les gustan este tipo de aventuras, ésta parece ser una de las mejores alternativas que van a tener en lo que queda del 2002.

Por Santiago Videla

# PSX DIGIMON WORLD 3

BANDAI
**GENERO:** RPG
**SIMILAR A:** Los otros dos Digimon World



Junior, el pibe de 12 años protagonista de la anterior aventura, y sus dos amigos Ivy y Teddy, que son fanáticos de Digimon hasta la médula, sueñan con convertirse algún día en los entrenadores de Digimons más grandes del mundo. Este codicioso sueño, los impulsa a ingresar en una atracción llamada Digimon Online, que parece estar de moda. Pero esto no se trata de un simple jueguito, sino de un mundo de realidad virtual en el que transcurren las batallas más gloriosas entre Digimons, y donde participantes de todo el planeta están conectados. Para poder jugar, es necesario que los pensamientos y los sentidos de una persona sean enviados al Cyberespacio a través de un sistema llamado "la matriz", para crear un mundo que no se distinga de la realidad. ¿Familiar, no? Todo era color de rosa hasta que un grupo de "terroristas hackers" invaden el mundo digital, y toman el control del sistema dejando atrapadas a todas las personas que estaban conectadas, incluyendo a la pandilla de pibes. Así es como se nos presenta este tercer RPG de la saga de Digimon World, dando comienzo a la aventura de estos tres muchachines, que con la ayuda de sus pequeñas criaturitas tienen como objetivo salvar al mundo digital de los piratas informáticos.

## ¿UN PIKACHU DIGITAL?

No hay que negar que Pokémon y Digimon son un tanto similares, ya que ambos comparten la misma temática; todo gira alrededor de un pibe fanatizado con recoger criaturas como si fueran "coleccionables", con el propósito de entrenarlas para que combatan en torneos y demás competiciones, con el motivo de llevarse el título de campeón. Pero en lo que se refiere a juegos, Digimon tiene muchos más elementos en común con los RPG clásicos que el conocidísimo Pokémon. Con sólo jugar unos pocos minutos, nos daremos cuenta de la cantidad y variedad de lugares a explorar que tenemos -la mayoría ocultos- y las diferentes tiendas y mesones en donde podemos comprar todo tipo de items, no sólo pociones y antídotos curativos, sino también accesorios para equipar a nuestras criaturitas digitales. Además, las personas con las que interactuamos a lo largo de la historia tienen, en su mayoría, diálogos como la gente, algunas que otras veces mensajes importantes y no solo simples frasecitas como "mi Pokémon favorito es...".

Ni hablar del entrenamiento de nuestros Digimons, en el que podemos controlar de cerca el desarrollo de estos simpáticos bichejos, ya que tenemos la opción de elegir la característica específica que queremos que se ponga en práctica, como ser: fuerza, destreza, inteligencia, etc. Por lo tanto, dependiendo de la manera en la que la hayamos entrenado, nuestra criaturita digital recibirá habilidades diferentes al subir de nivel.

Por otro lado, las batallas se desarrollan por turnos, y como solamente se puede luchar con un digimon a la vez, tenemos la posibilidad de reemplazar el que se encuentra en combate por otro que esté en nuestro equipo, tal cual como pasa en Pokémon. Lo más interesante es que durante el combate se pueden combinar dos Digimons mediante una habilidad llamada DNA digivolve, y crear así por un turno una criatura realmente poderosa, que combina los poderes de ambos. Todo esto es un punto a favor, sabiendo que la comunicación y la exploración son elementos fundamentales en un juego de rol, como también la opción de personalizar las habilidades y atributos de nuestros personajes. Dejando de lado los infantiles gráficos 2D que poseen los escenarios, y los pixelados polígonos 3D que tenemos que soportar durante las peleas, el juego trae bajo el brazo una muy buena jugabilidad, pero lamentablemente también una historia muy poco elaborada. Para variar, no muestra nada novedoso para los que hayan jugado a los anteriores títulos de Digimon World. Apenas unas cuantas mejoras con respecto al sonido y a los detalles de los escenarios 2D, que a pesar de ser anticuados están bien cuidados. Obviamente, Digimon World 3 no es un título recomendable para aquéllos que se sientan veteranos de los RPG, pero sigue siendo un juego que sabrá darle horas de entretenimiento a quién se siente a jugarlo, especialmente si es fana de la serie anime.

POR ALEJANDRO NIGRO

**6.3** BUENO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** EL ENTRENAMIENTO DE NUESTROS DIGIMONS
**LO PEOR:** LA HISTORIA. ES PRÁCTICAMENTE IGUAL A LOS ANTERIORES
**REJUGABILIDAD:** NINGUNA
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS MUY FANA DE DIGIMON

# PSX YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

KONAMI

**GENERO:** Estratégico de cartas
**SIMILAR A:** Otros juegos de cartas estilo Pokémon

En los últimos años, los juegos de cartas se volvieron un hobby cada vez más popular entre jóvenes y adultos, con éxitos tales como Magic: The Gathering y Pokémon. Como de costumbre, cuanta más popularidad obtenga un juego coleccionable, mayor será la cantidad de productos que se van a lanzar al mercado (un buen ejemplo es el curro de Pikachu).

Esta vez le toca a nuestra querida PSOne recibir a un juego que, ya hace tiempo, es furor en el país del sol naciente. Estamos hablando de Yu-gi-oh! Forbidden Memories, basado en la serie japonesa que lleva el mismo nombre, y principalmente en el juego de cartas que recién se está dando a conocer en nuestro continente. Para los que no tengan idea de cómo es el juego, ésta es una breve introducción.

Los jugadores comenzarán con una determinada cantidad de puntos de vida y un mazo de cuarenta cartas cada uno, de donde irán robando a medida que utilicen las cinco que tienen en la mano. Cada jugador tendrá un tablero con diez espacios para colocar sus cartas, cinco al frente para las de criatura, y otros cinco detrás destinados a las diferentes cartas de hechizo. Algo interesante, es que podemos fusionar diferentes criaturas para crear otras mucho más poderosas. Cuando un jugador no tenga criaturas para defenderse de un ataque del oponente, recibirá todo el daño, y el primero que se quede sin cartas a robar o cuyos puntos de vida lleguen a cero, perderá automáticamente el partido. Lamentablemente, el juego no trae ningún tipo de información sobre las cartas ni las reglas de juego, sabiendo que hay cientos de combinaciones para fusionar criaturas, y tampoco tiene un modo práctica o tutorial, para que le podamos tomar la mano. Además, otro punto en contra del juego es la excesiva dificultad que presentan los oponentes controlados




por la máquina, que ya en las primeras batallas nos van a resultar casi imposibles de vencer. Ver que nuestro enemigo se está fusionando como seis cartas en los dos primeros turnos, pateándonos el trasero con sus supercriaturas mientras que nosotros estamos intentando comprender una simple combinación, puede hacernos cometer un acto involuntario de vandalismo hacia nuestra pobre Play.

POR ALEJANDRO NIGRO

**7.1** INTERESANTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** QUE RESPETA TODOS LOS ELEMENTOS DEL JUEGO ORIGINAL
**LO PEOR:** LA DIFICULTAD ES ASQUEROSAMENTE ELEVADA
**REJUGABILIDAD:** CASI ILIMITADA
**¿ME LO COMPRO?:** SI TE CABEN LOS JUEGOS DE CARTAS

# PSX STUART LITTLE 2

MAGENTA / SCEA

**GENERO:** Arcade de plataformas
**SIMILAR A:** Juegos como A Bug's Life

Ha vuelto y aún tiene sed de aventuras. Stuart sigue en el vecindario, y en esta ocasión llama a nuestra puerta con una nueva propuesta, un juego de aventuras con un buen nivel gráfico, pero un no tan buen contenido de diversión.

Si bien el juego está bastante bien elaborado, con una buena respuesta del ratoncito a nuestras órdenes a través del pad, podemos ver que es más de lo mismo, e igual de aburrido que siempre. En el juego, nos vemos representados por el simpático (para algunos) ratoncito Stuart, el cual debe ir recolectando diversas cosas para dar con unas joyas que fueron extraviadas, y a medida que va recuperándolas se van habilitando los niveles siguientes. Stuart debe recorrer su casa, un parque, calles de la ciudad, y cantidad de lugares para encontrar estas joyas al mismo tiempo que escapa de abejas, arañas, escarabajos, y otros peligrosos seres de la vida cotidiana, que por alguna razón intentan dañar a nuestro carismático amigo. A medida que uno avanza en el juego, tiene la posibilidad de jugar "mini-games", como andar en lancha, avioneta o patineta, que si son superados de modo satisfactorio, entregan en recompensa un item que será util para superar el nivel. Sin embargo, esto no borra la monotonía del juego, el cual no es lo suficientemente divertido como para ser digerible. Para entender la historia del juego, que sigue el hilo de la película, entre pantalla y pantalla tenemos la opción de ver imágenes de ésta con una calidad excelente. No es un juego muy recomendable para aquellos que buscan la diversión en lo complejo, pero puede ser entretenido para niños de corta edad, por la estructura y la simpleza que presenta su jugabilidad.

POR PEDRO LAPLAZA



**5.0** MEDIOCRE

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** EL NIVEL GRÁFICO (PARA SER UNA PSONE)
**LO PEOR:** QUE EL ROEDOR SIGUE VIVO
**REJUGABILIDAD:** DUDO QUE LO INTENTES MAS DE 1 VEZ
**¿ME LO COMPRO?:** SI TENÉS ALMA DE NIÑO


Jugá... divertite... y
GANA!!!


ECCO

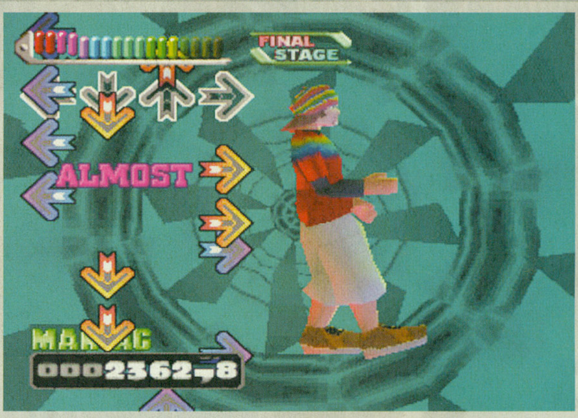
# PSX DANCE DANCE REVOLUTION: KONAMIX

**KONAMI**

**GENERO:** Musical
**SIMILAR A:** Cualquier otro DDR

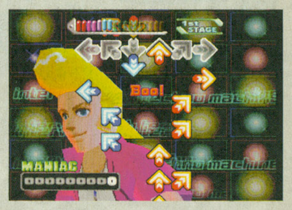
Desde finales del año pasado, cuando aparecieron las primeras maquinas de Dance Dance Revolution en los diferentes shoppings y locales de videojuegos del país, la gente empezó a descubrir el nuevo mundo de los fichines de baile. Desde entonces fue surgiendo un furor imparable, que terminó convirtiéndose en el boom del momento. Ni hablar de la llegada masiva de las colchonetas de baile para las versiones de PSOne.




Hay una cosa que es real, todavía hay personas que no saben de qué se tratan estos juegos. Aconsejo que vayan saliendo de sus casas, ya que por todos lados van a encontrar multitud de gente bailando y saltando como desenfrenados en las máquinas hasta gastar la suela de las zapatillas.

Lo primero que nos damos cuenta al encender la Play, es que el sistema de menú y las modalidades de juego de DDR Konamix son básicamente las mismas que tenía el 4th Mix. Antes que nada, las canciones están separadas en siete categorías diferentes para quienes estén interesados en un tipo de música en particular, y cada tema tiene tres opciones de dificultad: basic, trick y maniac. Hay hasta un total de 52 temas a elegir, de los cuales una buena porción están ocultos esperando que un jugador dedicado los habilite. Como de costumbre, podemos elegir entre diferentes modalidades de juego: solo, versus, doble, y




por supuesto nunca falta el modo "diet", aquí llamado workout, en el que podemos dedicarnos a bajar calorías por si no nos alcanzara con todas las que quemamos jugando de forma normal, una espectacular opción para los que están un poco subiditos de kilos.

Para los que crean que la tienen re clara con el juego, hay un modo que les permitirá jugar cualquier tema en un panel de seis botones, en el que tenemos a disposición dos flechas diagonales, adicionales a las cuatro básicas. ¿Interesante, no? Lo genial de esto, es que no van a necesitar otra colchoneta de baile para jugar con las diagonales, sino que van a poder usar los botones cruz y círculo para reemplazarlas. Todos estos factores que posee el juego, no son para nada innovadores comparados con los demás títulos japoneses, pero sí con respecto a la primera versión americana, que por empezar solo contaba con 20 temas. En resumen, podríamos decir que DDR Konamix es una muy buena entrega especial con lo mejor de los últimos mix de la serie japonesa.

POR ALEJANDRO NIGRO







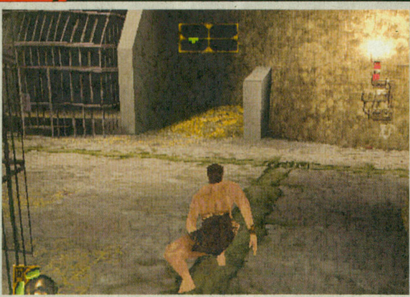
**9.1** CLASICO

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LA MUSICA Y LA JUGABILIDAD
**LO PEOR:** NO SABER JUGAR Y HACER EL RIDÍCULO
**REJUGABILIDAD:** A FULL
**¿ME LO COMPRO?** SI TE GUSTA EL GENERO NI LO DUDES

# PSX PLANET OF THE APES

UBISOFT

**GENERO:** Aventura de acción
**SIMILAR A:** Un Tomb Raider muy feucho



Quién podría olvidarse de la clásica obra de Charlton Heston "El Planeta de los Simios" que tanto furor provocó en su época? Temo que muchos querrán hacerlo después de que hayan probado este detestable juego. Basado en la famosa película que lleva el mismo nombre, Planet of the Apes nos pone en el rol de Ulises, un astronauta que después de perderse en el espacio, y estrellarse en un planeta desconocido, gobernado por monos inteligentes que esclavizan a humanos primitivos, es capturado y encarcelado por estas criaturas, y tendrá que luchar por su libertad a la vez que descubre el misterio que encierra el planeta.

Para lograrlo, tendrá que investigar, correr, esconderse, y caminar sigilosamente en más de una ocasión para pasar desapercibido, aunque habrá veces en que tendrá que agarrarse a las trompadas con algún gorila peludo al que no pueda eludir. Pero la fuerza no será lo unico a emplear en esta aventura, porque encontraremos situaciones en las que habrá que resolver puzzles para seguir avanzando. Pero lo que menos nos producirá este título será diversión, ya que el desarrollo del juego es de lo más monótono, y los combates se vuelven brutalmente repetitivos. Los rompecabezas no agregan nada interesante al juego, sino que fomentan el aburrimiento, y encima la interacción del personaje con el escenario es pésima. Nos pasaremos la mayor cantidad del tiempo correteando por pasillos y túneles subterráneos en la oscuridad, como excusa para ahorrar gráficos y colores. Por si fuera poco, el motor 3D es bastante pedorro, y todo posee un inexplicable tono amarronado. Realmente desagradable.

POR ALEJANDRO NIGRO

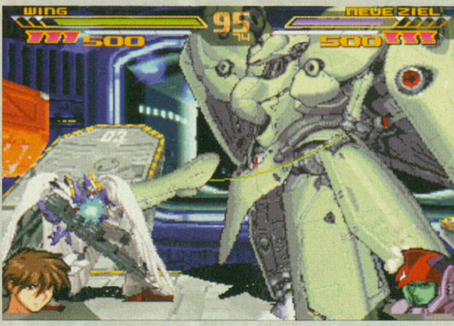


**3.0** HUELE A MONO SUCIO

**JUGADORES:** TORTURATE SOLO
**LO MEJOR:** QUE LO EVITES COMO A LA PESTE
**LO PEOR:** QUE TE LO REGALEN DE PREPO
**REJUGABILIDAD:** ¿QUE?
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS MASOQUISTA

# PSX GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

BANDAI
**GENERO:** Peleas en 2D
**SIMILAR A:** Cualquier juego de pelea en 2D




Parece cosa de locos, pero justo cuando la PSX se está quedando cada vez más atrás con respecto a las consolas de última generación, muchas compañías que en sus mejores momentos hicieron los peores desastres, como casualmente sucedió con los amigotes de Bandai, ahora de golpe y porrazo se mandan juegos de aquéllos, y aunque ésta vez se ganaron un gran aplauso, podrían haberse despertado un poco antes ¿No?

## PIÑAS, TIROS Y ROBOTS GIGANTES CON TODA LA CHAPA

Gundam Battle Assault 2 (GBA 2) es un juego de pelea tradicional en 2D, que combina lo mejor de los más conocidos títulos de Capcom, con muchos elementos sacados de juegos de SNK, como ser la serie King of Fighters. Con estos elementos, los muchachos de Bandai lograron uno de los mejores títulos de éste estilo que se han visto en PSX.

Usando toda clase de los más poderosos robots que se han visto a lo largo de todas las series que han llevado el legendario nombre Gundam, este fichín fué una gran sorpresa, no sólo por ser técnicamente brillante, sino también por su jugabilidad.

Básicamente, GBA 2 parece calcado de juegos de la onda de Marvel Super Heroes o de cualquier título de Capcom en el que aparecían los X-Men, por el tipo de ataques y movimientos que se pueden hacer.

En éste juego, los combates tienen un sólo round, pero la barra de energía de cada robot se recarga dos veces antes de que sea destruido. Cada vez que uno de los jugadore pierde una de sus barras de energía, cae al suelo, y esto es lo que marcaría el paso de un round.

De esta forma, los enfrentamientos suelen ser bastante más intensos de lo que normalmente se ve, por lo que me parece una buena idea.

De la misma forma que en cada juego de Capcom, aquí hasta podemos hacer los famosos Super Combos, pero la gran diferencia está en que, para hacerlo, no tenemos que cargar energía ni nada de eso. Cada robot tiene entre su amplia gama de habilidades especiales tres súper ataques únicos, que podrá usar en cualquier momento de la pelea, y una vez utilizados no se pueden volver a cargar, lo que nos obliga a guardarlos sólo para casos de emergencia, o para rematar a un oponente moribundo.

Además, y al igual que los King of Fighters, presionando una combinación de botones, podemos dar un pequeño paso al costado, para así zafar de algún ataque y pasar a la ofensiva.

Gráficamente, GBA 2 es de lo más sorprendente que he visto en materia de juegos de pelea en 2D para PSX, no sólo por la increíble calidad y el enorme tamaño de los dibujos de los robots, sino también por sus asombrosas animaciones.

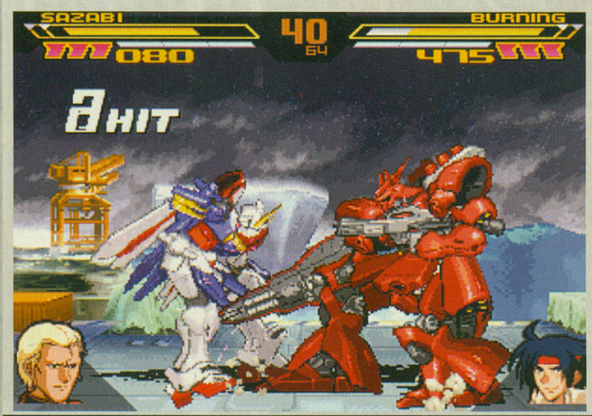
Gracias a un novedoso sistema que combina gráficos 2D con tecnología 3D, las animaciones de cada guerrero, incluyendo a los descomunalmente enormes enemigos principales, son increíblemente prolijas, lo que demuestra que por lo menos una vez en sus vidas, los chicos de Bandai realmente se gastaron por sacar lo máximo de la PSX.




Los escenarios, por su parte, están totalmente hechos en 3D, algunos de ellos también son impresionantes, y muy detallados.

Como broche de oro, a medida que lo vayan terminando, irán habilitando nuevos robots, tanto de los buenos como de los malos, de manera que si son fanáticos de las peleas en 2D y están buscando algo groso y con un aspecto diferente a lo que siempre vemos en este rubro, vayan a conseguirlo ¡YA!

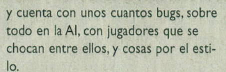
POR SANTIAGO VIDELA




**8.7** EXCELENTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LA JUGABILIDAD, LOS GRÁFICOS, LA ANIMACIÓN
**LO PEOR:** ES CORTO Y ES BASTANTE FÁCIL
**REJUGABILIDAD:** A PATADAS
**¿ME LO COMPRO?** SI SEÑOR

# PSX SUPER SHOT SOCCER



TECMO
**GENERO:** Arcade de fútbol
**SIMILAR A:** El resto del género

Al parecer, un día, los muchachos de Tecmo estaban jugándose un partidito de Winning Eleven, cuando se les ocurrió una idea ¿Qué pasaría si los jugadores tuvieran superpoderes relacionados con su país de origen?

Y así nació Super Shot Soccer, un juego bastante bizarro y algo obvio.

El juego cuenta con el clásico modo "amistoso" para jugar con tus amigos o contra la máquina, el modo Copa Mundial, Copa Internacional y Liga. No parece haber mucha diferencia entre las diferentes opciones, pero le agrega sabor al juego. Los gráficos son más que simples y cuenta con unos cuantos bugs, sobre todo en la AI, con jugadores que se chocan entre ellos, y cosas por el estilo.

Pero lo interesante de la cuestión son las súper jugadas. El sistema es simple, en el momento indicado se presiona el botón L1 más el botón que se ilumine en la barra inferior, y el futbolista del momento -del que ni siquiera les interesó que el nombre se le parezca a alguno de verdad, teniendo por ejemplo a Lagosteta en Argentina o Romenda en Brasil- realizará la súper jugada, que puede ser algo simple como un súper tiro al arco o un súper pase, o algo tan trillado como la defensa de Francia, que consta de una Torre Eiffel que crece en la cancha y electrocuta a todos los jugadores que se encuentren en su periferia. También en el caso de las súper jugadas tenemos los nombres más obvios, como el "flame tango" de Argentina o el "Berlin wall" de Alemania.



Una que le patea en contra al juego, es que, si bien los tiros son lindos, son casi la única forma de meter gol, ya que los tiros comunes son siempre al medio, y el arquero los ataja con los ojos cerrados. Y encima sólo contamos con 2 ó 3 super-jugadas por equipo, por lo que al rato se vuelve bastante monótono.

Un juego para pasar el rato con un amigo, pero no más que eso.

POR FACUNDO MOUNES

**6.2** BUENO

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LAS SUPERJUGADAS
**LO PEOR:** QUE LAS SUPERJUGADAS SEAN POCAS, Y LA IA
**REJUGABILIDAD:** SOLO CON AMIGOS
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS LOCO X EL FÚTBOL

# PSX TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LONE WOLF

RED STORM ENTERTAINMENT / UBI SOFT
**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Los otros Rainbow Six de PSOne

No hay caso... aquí tenemos otro exponente de cómo las compañías distribuidoras, en su afán lucrativo, son capaces de publicar cualquier porquería disfrazada con un nombre que vende. A pesar de tener los antecedentes de Rainbow Six y Rainbow Six: Rogue Spear, cuyas adaptaciones para PSX no son bien consideradas, no escarmentaron, y ahora se despachan con Rainbow Six: Lone Wolf (RSLW), el cual, lamentablemente, no hace nada por levantar el nivel mediocre demostrado por esta serie en sus versiones para PSOne, sino que lo hunde aún más.




En esta ocasión, a diferencia de los demás juegos de la serie Rainbow Six, no manejamos a un grupo comando especializado en antiterrorismo, sino a un activista paramilitar de la CIA. En ese aspecto, al menos RSLW respeta el argumento del libro de Clancy, haciéndonos tomar control del carismático Domingo "Ding" Chávez, que deberá realizar las misiones encomendadas por su superior y suegro John Clark.

El seteo de cada misión permite elegir el punto de inserción en el mapa (el lugar donde comenzamos la misión), así como el armamento del que dispondremos, que incluye un amplio surtido de armas estándar de las fuerzas especiales norteamericanas. Pero desgraciadamente, el juego falla miserablemente en todos los aspectos. Comencemos diciendo que la intro es inexistente, y que los gráficos y el sonido, son apenas regulares. Pero lo peor de todo es el flujo de juego: el nivel de dificultad es muy elevado, pero no porque la inteligencia artificial de los enemigos sea un hallazgo, sino porque el diseño de los escenarios es absolutamente horrible, y nos pone todo en contra. Por ejemplo, apenas al comenzar la primera misión, que consiste en infiltrarnos en una base enemiga apenas si tenemos tiempo para escuchar un "¡Hey, you!" antes de caer desparramados al piso. Pero el peor bug consiste en que, arrimándose lo suficiente a una pared, es posible ver a través de ella, como si fuera de cristal. En un juego de acción stealth, el poder ver dentro de una casa la disposición y armamento de los guardias como si las paredes no existieran, es un espanto. Y peor aún el hecho de que si nos movemos estando pegados a la pared, los enemigos puedan vernos y dispararnos a través de ésta. Un asco. Todo esto convierte a RSLW en una experiencia frustrante. Con decir que no existe data oficial del juego ni siquiera en el sitio web del distribuidor... "¡No, nosotros no hicimos este juego, somos inocentes!"

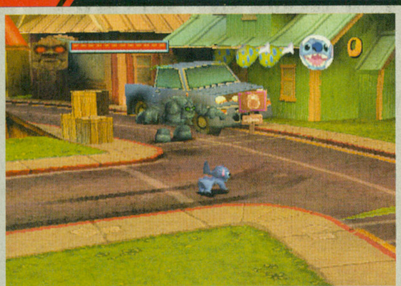
POR DIEGO "JACK RYAN" BOURNOT

**2.5** HORRIPILANTE

**JUGADORES:** 1 Y GRACIAS
**LO MEJOR:** QUE PUEDEN ZAFAR DE JUGARLO
**LO PEOR:** LA DIFICULTAD. EL DISEÑO DE LOS MAPAS. LOS BUGS
**REJUGABILIDAD:** USA EL CD PARA JUGAR CON EL PERRO
**¿ME LO COMPRO?** SI NECESITAS UN BUEN PURGANTE

# PSX LILO & STITCH

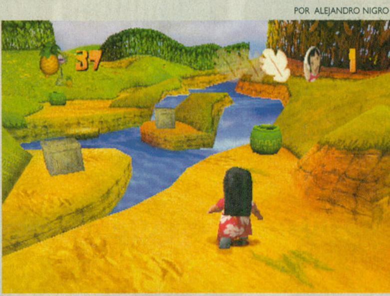
DISNEY INTERACTIVE
**GENERO:** Arcade de plataformas
**SIMILAR A:** Huele a Crash Bandicoot podrido



Como es de esperarse, después del estreno de una nueva película de Disney, se viene el juego basado en la misma para nuestra querida consolita gris. Ahora es el turno de Lilo & Stitch, que después de su reciente aparición en pantalla grande, decidió pegar el salto hacia el mundo de los videojuegos, con un juego de plataformas en 3D bastante pedorrín, que resulta ser una especie de Crash Brandicoot de mala calidad.

Utilizando gran parte del tiempo una vista en tercera persona, tendremos que manejar a los dos protagonistas de la peli por los diferentes niveles que componen el juego, para luego enfrentarnos al clásico jefe de turno que nos espera al final de la pantalla. En gran parte la acción gira en torno a lo mismo, eludir obstáculos, derribar enemigos insulsos, y saltar por plataformas móviles tratando de no caerse, a la vez que vamos recolectando diversos items a lo largo del escenario, y como de costumbre, entre los niveles habrá animaciones sacadas directamente de la película. Pero esta vez se descuidaron elementos realmente importantes para un juego de plataformas, que además está pensado principalmente para niños, ya que la dificultad de los niveles a veces se zarpa demasiado, y el control de los personajes puede sacarnos de las casillas. Resulta casi imposible calcular un salto preciso sobre una plataforma móvil, por lo que nos veremos obligados a rehacer los escenarios una y otra vez, sabiendo que por sí solos son realmente monótonos. Para concluir, los gráficos no superan lo regular, el sonido no hace vibrar ni a un mosquito, y la jugabilidad es muy pobre.

POR ALEJANDRO NIGRO



**4.1** PEDORRO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LAS SECUENCIAS DE LA PELICULA
**LO PEOR:** LA DIFICULTAD Y LOS CONTROLES
**REJUGABILIDAD:** MMM... MEJOR NO DIGO NADA...
**¿ME LO COMPRO?** BUSCATE UN CRASH O SIMILAR...

# PSX SHAMAN KING: SPIRITS OF SHAMANS

BANDAI
**GENERO:** Peleas en 2D
**SIMILAR A:** Cualquier juego de pelea 2D

Y bueno, después de haberse mandado semejante juegazo con Gundam Battle Assault 2, los chicos de Bandai no se pudieron aguantar, y ya le pegaron la primer reciclada a la espectacular tecnología que consiguieron, por lo que no sería nada descabellado pensar que en un futuro no muy lejano veremos aparecer unos cuantos juegos de éste estilo en PSX, pero bueno, si todos mantienen el mismo nivel de calidad, la verdad, no me ofendo.

## NADA SE PIERDE, TODO SE TRANSFORMA

Así es, amigos amantes de las peleas bidimensionales, usando la misma tecnología que en Gundam Battle Assault 2, Bandai nos trae otro fichín de pelea basado en otro anime, que por aquí sólo los más fanáticos de la animación ponja deben conocer.




Shaman King es una serie que en el planeta Japón pegó muy bien, y sus protagonistas son unos personajes súper bizarros con toda clase de poderes, que entre otras cosas, son capaces de invocar poderosos espíritus para que peleen junto con ellos, o por decirlo de otra forma, una especie de choreo a lo que fue JoJo Bizarre.

Este juego es casi idéntico a lo que fue la adaptación que Capcom hizo tiempo atrás, así que salvo por lo nuevos personajes, no verán demasiadas cosas nuevas, pero junto con una gran jugabilidad muy bien balanceada, tendrán todo lo que pueden esperar de los mejores títulos del género, o sea, poderes especiales, Super Combos, y todo eso.

Eso sí, de gráficos tengo que reconocer que éste jueguito es de primera, y las animaciones de los personajes son brillantes, por lo que no cabe ninguna duda que es otra de las mejores opciones que van a encontrar a la hora de agarrarse a bifes con sus amigos.

POR SANTIAGO VIDELA

**8.5** EXCELENTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, LOS EFECTOS, LA JUGABILIDAD
**LO PEOR:** EL DISEÑO DE ALGUNOS PERSONAJES ES FLOJO
**REJUGABILIDAD:** A FULL
**¿ME LO COMPRO?** DALE QUE VA

## PS2 BARBARIAN

SAFFIRE / TITUS

**GENERO:** Juego de pelea de medio pelo
**SIMILAR A:** Tomarse una botella de laxante



Al escuchar que el nombre Barbarian haría su debut en la PS2, realmente me sorprendí, porque ingenuamente me imaginaba algo comparable a los gloriosos títulos que llevaron el mismo nombre en otras plataformas hace muchos años atrás. El tema es que cuando finalmente pude verlo funcionando, efectivamente me sorprendí, pero no por lo bueno, sino por lo increíblemente pedorro que resultó ser. Este nuevo Barbarian no es otra cosa más que un clon de dos mangos con cincuenta del ya vetusto Killer Instinct, con un sistema de combate retrógrado en el que únicamente hacemos combos interminables, por lo que en la mayoría de las ocasiones, el primero que pega gana.

Como intentaron disfrazarlo como un juego medianamente pasable, la gente de Saffire incluyó detalles currados a los Power Stone, como por ejemplo la posibilidad de agarrar objetos que están esparcidos por el escenario y revoleárselos por la trucha al contrario, pero que no ayudan a que la acción deje de ser tan soporífera.

Para colmo, el sistema de inteligencia artificial es tan básico y predecible, que jugar contra la máquina es tan excitante como ponerse a copiar archivos de un Memory Card a otro.

Los diseños de cada uno de los guerreros que podemos usar son una invitación al bostezo, ya que no calientan ni a ganchos, y encima los modelos son bastante mediocres, lo único que zafa en cuanto a gráficos son los escenarios, pero tampoco son como para caerse de traste.

El único detalle de este canto al embole que más o menos zafa es que al ganar una pelea, también ganamos experiencia que más adelante nos servirá para mejorar las habilidades de nuestro protagonista, lo cual no sirve de mucho, porque son pocos los estómagos que resisten jugarlo por más de media hora.

POR SANTIAGO VIDELA




**2.8** PESTILENTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** CURA EL INSOMNIO
**LO PEOR:** CUESTA MAS QUE UNA PASTILLA PARA DORMIR
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE (SI TE ATREVES)
**¿ME LO COMPRO?** NI A GARROTAZOS

## PS2 BRITNEY'S DANCE BEAT

THQ INTERNATIONAL LTD.

**GENERO:** Musical
**SIMILAR A:** Bust-A-Groove

Sí, así es, siguen currando de lo lindo con la famosa estrella pop. Y ésta vez lo hacen en la poderosa consola negra de Sony, con un título que tomó prestada la magia de Must-A-Groove para combinarla con la música de Britney Spears. De hecho el, juego no es más que un Must-A-Groove con un sistema de juego un tanto diferente que, por supuesto, tendrá únicamente temas de la popular cantante, así que si no les cabe Britney ni su música, mejor olvídense de esto. Para los que desconozcan este tipo de juegos, el objetivo es enfrentarse a otro jugador en una competencia de baile, en la que tendremos que presionar una secuencia consecutiva de botones al ritmo de la música para ir sumando más puntos que nuestro oponente, y así salir victoriosos.

Lo que resulta interesante en éste título es el innovador sistema de juego, que consiste en una especie de reloj trasparente en el que hay una sola aguja, que se mueve a una velocidad determinada por la música, y en el lugar en donde deberían estar los números irán apareciendo los cuatro botones principales del joystick (círculo, cruz, cuadrado y triángulo). La idea es apretar el botón correspondiente en el momento que la aguja pase sobre él, intentando ser lo más precisos posibles y evitando interrupciones, para lograr la mayor cantidad de combos posibles. A medida que vayamos superando los niveles iremos sumando puntos, que nos servirán para habilitar nuevos escenarios, y otras opciones tales como videos de "detrás de escena", y cosas por el estilo. Tendremos tres modos de juego -audición, práctica y dos jugadores- en los cuales podremos seleccionar entre seis bailarines disponibles, que nos deslumbrarán con la calidad de sus movimientos. Pero el punto en contra es que solamente habrá cinco temas a elegir, que al empezar el juego sólo estarán diponibles en version corta, y recién cuando hayamos superado una cierta cantidad de niveles podremos acceder a la versión completa. Todos sabemos que la variedad de temas es algo fundamental en un título de este género, pero de todas maneras es un juego realmente adictivo, y si les gustan los fichines de baile lo van a disfrutar.

POR ALEJANDRO NIGRO

**6.7** ATRACTIVO

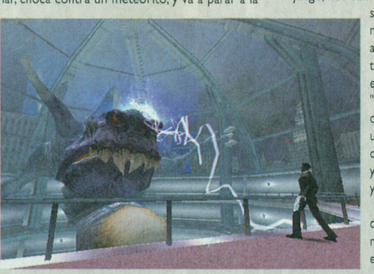
**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LA CALIDAD GRÁFICA Y LAS ANIMACIONES
**LO PEOR:** ¡QUE SÓLO TENGA CINCO TEMAS!
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
**¿ME LO COMPRO?** SI TE GUSTAN ESTOS JUEGOS

# PS2 MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE

**INFOGRAMES**

**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** ¿El Galaga?

Otra vez, la tormentosa compañía Infogrames nos sorprende con un juego mediocre, y programado a las apuradas por un grupo de programadores atados con grilletes en un calabozo. MIB II nos trae el recuerdo de los arcades donde los enemigos más difíciles eran siempre los mismos, pero pintados de otro color. Aprovechando la licencia, los muchachos de Infogrames se apuraron a sacarlo antes que la película, pero se ve que ni vieron el trailer, ya que J se parece más a un patovica de boliche, y K es Raúl Taibo afeitado. Hasta la historia es diferente: el juego comienza con una nave/prisión interestelar, choca contra un meteorito, y va a parar a la tierra, causando que los prisioneros se escapen y causen estragos; y aquí es cuando entran en acción nuestros héroes, Rubén Rada y Raúl Taibo, dispuestos a patear Aliens.



El juego tiene un sistema de Hi Scores para comparar con nuestros amigachos, a ver quién se la aguanta más, ya que el nivel de dificultad, la linealidad, y sobre todo la jugabilidad (Dios!) vencen el alma de hasta él mas impío. Lo único que más o menos copa son los gráficos y las lucecitas de las armas, que hacen más lucecitas mientras más Power-Ups juntamos, que a esta altura son lo último que importa. A medida que avanza el juego, nos vamos dando cuenta que los espacios sagrados que nos ocupa en nuestra memory card, son sólo destinados a guardar hiscores, ya que los continúes en los niveles nos hacen empezar al principio del nivel, que "no guta", y menos en un juego difícil y aburrido -para eso, mejor usemos passwords-. Y no se les ocurra tratar de ponerlo en easy, ya que sólo contamos con normal y hard.

Todo esto nos da la impresión de que estamos jugando un matamarcianos a la antigua, pero estos, extrañamente, tienen mejor puntería, y la jugabilidad no ayuda mucho, ya que hacer rodar nuestro personaje para los costados a lo Max Payne no da mucho resultado, porque rodar y disparar al mismo tiempo no está permitido. Después de adquirir este juego, deseamos que apareciera K con su lucecita borramemoria y nos haga olvidar el mal momento.



Cómo dicen por acá en la redacción ¡Money Talks! (lástima que no lo escuchamos).

POR FACUNDO MOUNES

**4.0** PEDORRETE

**JUGADORES:** 1, EL RESTO HUYE
**LO MEJOR:** LAS LUCECITAS Y LOS GRÁFICOS
**LO PEOR:** EL RESTO
**REJUGABILIDAD:** REINJUGABLE
**¿ME LO COMPRO?** NI SE TE OCURRA

# PS2 LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

**7-STUDIOS / MIDWAY**

**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Cualquier juego estilo Gauntlet

En 1999, cuando se habló por primera vez de Legion: The Legend of Excalibur, sus creadores prometieron un estratégico en tiempo real con algunos elementos de acción y rol. Pero tras un par de años de espera, el juego que finalmente ha llegado a nuestras manos tiene muy poco que ver con el Legion que nos prometieron. El foco del juego ha cambiado por completo, dejando de lado la estrategia para convertirse finalmente en un arcade de acción al estilo Gauntlet, pero de mala calidad. Legion cuenta una nueva versión de la historia del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda, en la que nuestro objetivo consiste en vengar la muerte de nuestro padre a manos de nuestro malvado hermano, Morgan Le Fay. Para ello, deberemos batallar a lo largo de cada escenario a los ejércitos de guerreros de Le Fay, tanto humanos como no-muertos. Las misiones son bastante sencillas, y por lo general se trata de eliminar a algún jefe enemigo o proteger a una persona en particular.

Al margen de los cambios en el estilo de juego, el mayor problema de Legion es su pésima jugabilidad. Comenzamos el juego controlando sólo al rey Arturo, con un par de caballeros manejados por la máquina como compañeros. El problema es que al no poseer forma alguna de ir curando a nuestro personaje, y debiendo enfrentarnos a hordas de enemigos, deberemos dejar la mayor parte de las peleas en manos de los caballeros que nos acompañan. Pero los mismos son bastante débiles, por lo cual el juego se convierte en el clásico pegar un golpe, retroceder, volver a pegar un golpe, volver a retroceder... aburridísimo. Si conseguimos pasar estos dos horribles primeros niveles, como premio podremos comenzar a manejar más de un personaje, mientras que se nos asignan más personajes controlados por la inteligencia artificial, los cuales siguen siendo patéticos, y además se quedan trabados en cuanto obstáculo se encuentre en la pantalla. Por si fuera poco, la velocidad del juego tiende a caer cuando se juntan muchos enemigos en la pantalla Si el juego estuviera más orientado hacia el rol esto se podría tolerar, pero no en un juego de acción, en el que la velocidad es importantísima. Los gráficos zafan, pero abusan de los tonos amarronados, que les quitan lucimiento. La posibilidad de hacer zoom agrava las cosas, porque los defectos se notan mucho más. En realidad, Legion parece más un juego de PSOne que uno de PS2. El sonido es apenas mejor, y las voces actuadas son patéticas. Una verdadera lástima que un relato épico como el de la leyenda del Rey Arturo, que proporciona elementos para realizar un juego muchísimo mejor, haya sido desperdiciada tan lastimosamente.




POR DIEGO BOURNOT

**5.0** MEDIOCRE

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** HAY COSAS PEORES
**LO PEOR:** IA MALA. GRÁFICOS REGULARES.
**REJUGABILIDAD:** POCA
**¿ME LO COMPRO?** PROBALO PRIMERO

## PS2 LEGO SOCCER MANIA

SILICON DREAMS / LEGO MEDIA

**GENERO:** Deportivo (Fútbol)
**SIMILAR A:** Sega Soccer Slam, pero re-trucho



Como su nombre lo indica, LSM es un fichín de fútbol que utiliza la licencia de Lego, y que se focaliza en los jugadores de menos de diez años. Pero que sea un juego pensado para los más chicos, no quitan ni disimulan su pobre jugabilidad, y que la licencia de Lego está desaprovechada. Para comenzar, la diversión que ofrece LSM puede ser suficiente como para pasar media hora frente a la pantalla, pero no más. De hecho, cualquier jugador de fichines de fútbol más o menos serio, indiferentemente de su edad, optará por juegos mucho más profundos que éste, que los hay y en cantidad.

De hecho, al a hora de analizar este juego podemos dejar completamente de lado la licencia de Lego, la cual se utiliza pura y exclusivamente para dar forma a los jugadores, los cuales sí representan de forma apropiada a los famosos muñequitos armables de esta marca; incluso es posible ver a lo largo de los partidos algunos vehículos y otros elementos de Lego.

Pero el no haber incluido en el juego la posibilidad de "armar" nuestro equipo pieza por pieza, eligiendo cabezas, indumentarias y demás, precisamente disponiendo de una licencia que ofrece todas las posibilidades para hacerlo, es patético... ¡Un juego de Lego en el que no se puede armar nada! Como juego de fútbol, LSM ofrece un engine simplista pero efectivo, con reglas basadas en el fútbol de salón. Se trata simplemente de jugar a ver quién convierte más goles al contrario, sin preocuparse mucho por defender, ni por tácticas, ni nada por el estilo. Al mejor estilo arcade, el juego ofrece Power Ups que se pueden recoger en la cancha mientras jugamos, y añaden extraños efectos a la física de la pelota, proporcionando disparos a puerta súper poderosos, combas, o transformando la pelota en un misil teledirigido.

Existen varios modos de juego: Quick Start nos mete de lleno en un partido sin preámbulos, Exhibición nos permite setear los parámetros de juego y sirve a la vez como modo multiplayer con hasta dos jugadores por equipo, Story nos permite jugar varios torneos en forma secuencial, y Lego Cup es un mundial de selecciones. Además, hay un modo de entrenamiento, que está dividido en 6 categorías que funcionan como mini-juegos. Los gráficos y el sonido no son nada de otro mundo, pero cumplen su cometido, y se puede decir que los festejos son divertidos.

En definitiva, LSM es un juego regular, que desaprovecha tanto la licencia de Lego como las posibilidades a nivel gráfico y sonoro que ofrece la PS2: sirve para pasar un rato y nada más, e incluso es probable que hasta nuestro hermanito más chico lo descarte tras una hora de juego.

POR DIEGO BOURNOT

**5.0** MEDIO FULERO

**JUGADORES:** 1 A 4
**LO MEJOR:** LA ACCIÓN RÁPIDA, LA SIMPLICIDAD
**LO PEOR:** LOS CONTROLES SON POCO AMIGABLES
**REJUGABILIDAD:** NO MUCHA QUE DIGAMOS
**¿ME LO COMPRO?** SOLO PARA NIÑOS

## PS2 STITCH EXPERIMENT 626

HIGH VOLTAGE / SONY

**GENERO:** Arcade de plataformas
**SIMILAR A:** Cualquier juego del género

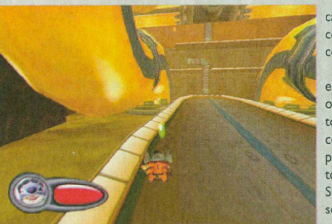
Aparece la película, y aparece el juego, como es costumbre en estas vacaciones de invierno.

Esta vez, Disney nos trae las aventuras del frenético bichito Stitch en un estilo de plataformas clásico desde Mario 64, con muy buenos gráficos, dignos de la PS2, y un sonido espectacular, reproduciendo en cada movimiento del personaje sus gritos y gruñidos característicos.

Así como sus puntos fuertes son los gráficos y el sonido, el juego tiene pequeñas fallas en la jugabilidad, que es medio molesta de vez en cuando, y en el game design, ya que algunos niveles se vuelven tediosos y confusos -y no contamos con ningún tipo de radar o mapa, algo malo en niveles tan grandes-, sacándonos las ganas de completarlos al ciento por ciento. El juego se torna más difícil, porque de entrada ya te sobrecargan con demasiados movimientos, lo que logra que cueste adaptarse al control de Stitch. Y los tips que van apareciendo en el juego no ayudan mucho.



La historia nos ubica en un lugar diferente al de la película, ya que Stitch todavía se llama 626, y trabaja para su creador juntando ADN en los distintos niveles, para que éste cree nuevos bichejos raros.



Los niveles se superan reuniendo una cantidad predeterminada de ADN, pero como es usual, hay que rehacerlos para completar el 100%.

Stitch tiene que destruir todo lo que encuentra en el camino para conseguir su objetivo de reunir ADN, cajas, bichos, tótems, huevos gigantes, etcétera. Para esto, contamos con diferentes pistolas, de las que podemos cargar hasta 4 a la vez, y romper todo a nuestro antojo. Los movimientos de Stitch son muchos para enumerarlos, pero se destacan las morisquetas que nos hace cuando lo dejamos quieto un segundo.

En resumen, un juego divertido, y aunque parezca diseñado para los nenes de la casa, les va a dar un buen dolor de cabeza hasta a los más grandes con sus niveles enormes y complejos.

POR FACUNDO MOUNES

**7.6** MUY BUENO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS GRUÑIDOS DE STITCH
**LO PEOR:** LOS NIVELES A VECES SON MUY CONFUSOS
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
**¿ME LO COMPRO?** SI FUISTE UN BUEN BOY SCOUT

# PS2 FATAL FRAME

TECMO

**GENERO:** Aventura de horror
**SIMILAR A:** Los Resident Evil o Silent Hill

De los creadores de la conocida serie Dead or Alive nos llega un título completamente diferente que a pesar de haber salido prácticamente de la nada resultó ser una de las sorpresas más grandes que nos encontramos este año.

Esta es la primera vez que la gente de Tecmo decide probar suerte en el terreno de las aventuras de terror y mezclando lo mejor de juegos como los Resident Evil, con detalles muy típicos de los Silent Hill y una historia bastante macabra han logrado una aventura por la que vale la pena quedarse despierto unas cuantas noches.

## ¿SILENT EVIL O RESIDENT HILL?

Basado en lo que ellos llaman "una historia real" la trama de Fatal Frame está centrada en una antigua mansión japonesa abandonada desde hace años en la que durante las últimas décadas han ocurrido extraños sucesos.

Investigando una serie de brutales asesinatos que fueron parte de un ritual en esa mansión, el hermano de nuestra joven protagonista desaparece misteriosamente y tiempo después ella decide continuar con su investigación, para tratar de descubrir los secretos de este aterrador lugar dando comienzo a una historia muy elaborada y única en su estilo lo que sin dudas convertirá a este título en el nuevo favorito de muchos.

Lejos de la simplicidad en las tramas de los Resident Evil y del delirio de los argumentos de los Silent Hill, Fatal Frame nos cuenta una historia de fantasmas estupendamente bien estructurada con un ritmo alucinante que además crea una ambientación tenebrosa como pocas veces se ha visto y hasta me atrevería a decir que incluso por momentos supera a lo hecho por Capcom y Konami tiempo atrás. A simple vista este juego es muy parecido a Silent Hill 2, por la forma en la que todo está hecho (incluso vamos alumbrando los pasillos de la mansión con una linternita), pero en gran parte la acción transcurre de una forma totalmente diferente.



Para evitar caer en el odiado más de lo mismo y mantener a la historia como el elemento más importante en todo momento, Tecmo incorporó algunos conceptos propios bastante interesantes que hacen de este fichín algo diferente a cualquier cosa que hayamos visto en materia de aventuras de horror. En primer lugar, aquí los enemigos no tienen forma física sino que son espíritus atormentados que aún habitan la casa o sea que ya pueden olvidarse del combate cuerpo a cuerpo. Cuando se presentan problemas y a algún espíritu hostil le agarran ganas de matarnos del susto la única forma de combatirlos es con una antigua cámara que encontraremos al poco tiempo de empezar a jugar, que era propiedad del hermano de nuestra juvenil reportera y ha estado en su familia por generaciones. Imagino que seguramente se preguntarán ¿qué corno es lo que se puede hacer con una cámara?... bueno, prácticamente todo el juego gira en torno a esta bendita cámara, porque posee un extraño poder místico con el que puede capturar espíritus, pero además de eso, con ella podemos ver cosas que escapan a nuestros sentidos lo que la convierte en un objeto vital, para progresar en esta aventura.



Al activar la cámara, pasamos a ver todo en primera persona y la hora de pelear, la forma de exorcizar a los espíritus que nos acosen es sacándoles fotos hasta que su energía vital desaparezca y sean absorbidos por la cámara.

Esto parece sencillo, pero no lo es, porque para causarle daños importantes a los fantasmas tenemos que tratar de mantenerlos enfocados durante algunos segundos, a fin de que la cámara pueda juntar más energía.

A veces los fantasmas pueden desaparecer por breves instantes, como para confundirnos y si no estamos atentos, la podemos pasar muy mal, porque al estar con la cámara activada no podemos movernos o sea que posiblemente les tomará un poco acostumbrarse a combatir aquí.

Fatal Frame también tiene algunos detalles típicos de un RPG, ya que al reventar a los espíritus que nos atacan iremos ganando experiencia que luego podemos usar para mejorar nuestra cámara y agregarle algunas funciones especiales que tarde o temprano nos evitarán un dolor de cabeza. Como dije





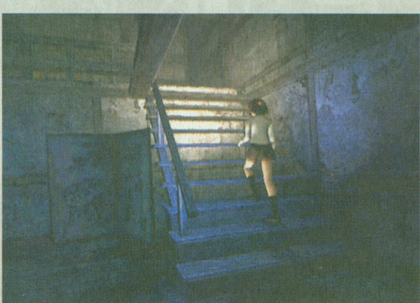


recién, la otra habilidad importante de esta cámara es la de ver cosas que con nuestros ojos no se ven y en muchas etapas de esta aventura eso será de vital importancia para seguir adelante, porque nos servirá para descubrir pistas sobre lo que tenemos que hacer y todo eso. Salvo por el tema de la cámara, la dinámica del juego es muy parecida a la de cualquier título del género, o sea que tendremos que explorar y resolver todo tipo de puzzles, que en este caso están muy bien diseñados y a pesar de que algunos de ellos no son nada sencillos todos se resuelven usando la lógica y razonando las cosas, por lo que resulta un muy buen desafío incluso para los que estén más cancheros en el tema.

## PARA DORMIR CON LA LUZ PRENDIDA

Es bien sabido que para que un juego como éste tenga éxito, la ambientación es un elemento clave y lo que Tecmo logró con Fatal Frame es simplemente sorprendente. A pesar de que como dije antes, aquí los enemigos no son zombies o mutantes fuleros, por lo menos en mi opinión la atmósfera que crea este juego es más escalofriante que la de muchos otros clásicos que ya conocemos, porque sus creadores se las ingeniaron muy bien para mantenernos con los pelos de punta en todo momento. A medida que vamos recorriendo esta inmensa mansión, todo tipo de apariciones, sonidos y lamentos que van y vienen y toda clase de eventos sobrenaturales se encargan de que la emoción no decaiga ni por un segundo. No todos los fantasmas que veremos en esta aventura son hostiles y en muchos casos ver lo que algunos de ellos hacen o dicen nos ayuda a entender lo que realmente pasa. Igualmente todo está armado de una forma impecable, como para que incluso los espíritus inofensivos metan miedo cuando se nos aparecen y a veces, el ver pasar corriendo una silueta borrosa por un pasillo frente a nosotros puede asustar más que el más fiero de los enemigos.

Un detalle ingenioso que usó, para crear una de las mejores ambientaciones que he visto en mucho tiempo es el uso de la función de vibración del pad, para hacernos sentir en carne propia lo que la protagonista siente. Con la excusa de que nuestro personaje tiene algo así como un sexto sentido muy desarrollado (algo así como el sentido arácnido de su lejano colega Peter Parker... reporteros tenían que ser), cada vez que ella sienta que algo no anda bien el pad comenzará a vibrar cada vez con más intensidad y aunque esto les parezca una estupidez, les aseguro que si lo juegan con auriculares y la luz apagada, esto tiene un poder de sugestión tremendo. Pero lo mejor de todo es que esto no pasa sólo cuando hay un enemigo cerca, sino que cualquier situación fuera de lo común puede poner nerviosa a nuestra valiente cronista y por ende a nosotros también. Por supuesto que esta espectacular ambientación no sería nada sin la impresionante calidad gráfica con la que todo está hecho. Los escenarios tienen hasta los detalles más insignificantes, como para que todo se vea muy real, el modelo de la protagonista por su lado también es espectacular y la forma en la que está animada es fenomenal. Lo más zarpado de todo esto son los fabulosos efectos de iluminación que le dan a todo un aspecto mucho más tétrico y como broche de oro, al comenzar la aventura nos tocará jugar una corta etapa en la que veremos parte de los hechos que llevaron a la desaparición del hermano de la protagonista, sólo que todo se ve en blanco y negro, como si fuera una película del año del tuje... detalle que me pareció genial. En pocas palabras, realmente Fatal Frame



resultó ser una gran sorpresa que nadie se veía venir y con una ambientación única en su estilo es un muy firme candidato para competir de igual a igual contra los mejores títulos del género, así que si son fans de los Resident Evil o Silent Hill y quieren pasarse algunas buenas horitas de suspenso y miedo, no se lo pierdan.

POR SANTIAGO VIDELA

**9.1** CLASICO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LA HISTORIA Y LA AMBIENTACIÓN
**LO PEOR:** ACOSTUMBRARSE AL SISTEMA DE COMBATE
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
**¿ME LO COMPRO?** SI TE GUSTA EL GÉNERO, TOTALMENTE

# PS2 PACMAN WORLD 2

**NAMCO**
**GENERO:** Arcade de Plataformas
**SIMILAR A:** Pacman, Sonic y Klonoa

El mundo de los videojuegos nos ha presentado, a lo largo de los años, cientos de personajes que vivirán por siempre en nuestros corazones. Muchos de ellos tiene ese elemento mágico que les pérmite aparecer y desaparecer a través del tiempo y seguir, sin embargo, siempre vigentes. Otros personajes, en cambio, parecen estar fijos como símbolo de una era. Y uno de ellos, a mi entender, es nuestro amigo PacMan.

PacMan es uno de los símbolos más importantes de los años 80. Millones en todo el mundo fueron testigo del insaciable apetito de esta voraz criatura y de su lucha sin cuartel contra los malvados fantasmas. Pero el concepto de los juegos que tuvieron a PacMan como protagonista rara vez se vió alterado. Cuando pensamos que Namco ya había exprimido todo lo que quedaba del personaje en términos creativos, Pacman World cayó en nuestras manos y nos transportó una vez más al pasado. Ahora, Namco vuelve a la carga con esta nueva versión para Playstation 2. Pero, ¿vale la pena?. ¿Es una aventura digna o un choreo a cuatro manos por parte de Namco?. Veamos...




## EL REGRESO DE SPOOKY

Todo era paz y tranquilidad en PacLandia hasta que los fantasmas volvieron a hacer de las suyas. Esta vez, intentan robar las frutas doradas del arbol central del pueblo y , al hacerlo, liberan a Spooky, un siniestro megafantasma que se propone acabar con con todo aquello que comience con el prefijo "Pac". Spooky ordena a sus nuevos sirvientes que escondan las frutas mágicas para que no puedan aprisionarlo nuevamente. Solo PacMan puede poner orden al caos, encontrando las frutas escondidas y devolviendo a Spooky a la jaula donde debe estar. Hay que decirlo... Algo de choreo hay. A lo largo de los 7 mundos que tendremos que recorrer, nuestro amarillo y esférico héroe hará gala de varios movimientos típicos de personajes como Sonic, Klonoa e incluso Lara Croft. PacMan puede correr, saltar, nadar e incluso colgarse de los bordes y moverse hacia los costados. Puede usar su cuerpo para romper varias cajas que esconden los tan necesarios power-ups, esenciales para terminar el juego. Además, ciertos niveles nos dan la oportunidad de probar más cosas como esquiar, patinar y hasta disparar. Tanto ejercicio termina despertando el hambre de cualquiera. Y ,como es lógico, PacMan calma su apetito con las famosas pelotitas amarillas que encuentra por ahí. También encontrará las pildoras que le permiten manducarse al primer fantasma que se le cruce y unas pildoras especiales que lo transforman en un PacMan metálico. Esta forma metálica le permite romper cajas que se encuentran en el fondo de los lagos, además de



hacerlo invulnerable por un corto tiempo.

## ¡MATEN AL CAMERAMAN!

El juego tiene un sólo problema serio. Como suele pasar en varios juegos en tercera persona, la cámara puede transformarse en nuestra enemiga. Todos los juegos de plataformas incluyen saltos. Y éste no es la excepción. Hay muchísimos lugares para saltar y la cámara hace las cosas muy difíciles, ofreciendo una perspectiva un tanto engañosa y llegando incluso a cambiar el ángulo mientras PacMan está en el aire, lo cual nos ocasionará la muerte más de una vez. Con todo, PW2 es un título bastante divertido. La naturaleza, un tanto anacrónica de su protagonista es parte de su encanto. El juego también esconde las versiones arcade de las aventuras anteriores de PacMan. Si te gustan los juegos de plataformas o tu novia se queja porque ninguno de tus juegos de PS2 le gustan, ya sabés. El mundo de PacMan te espera.

POR SEBASTIÁN RIVEROS




**7.0** MUY BUENO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS MOVIMIENTOS, NIVELES DIVERTIDOS
**LO PEOR:** LA CÁMARA LA MANEJA BIN LADEN...
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE, HAY VARIOS EXTRAS
**¿ME LO COMPRO?** SI TE VAN LOS PLATFORMERS

# PS2 WIPEOUT FUSION

BAM! ENTERTAINMENT

**GENERO:** Carreras de naves hiper jodido
**SIMILAR A:** los wipeout de PSOne

No cabe duda que se hizo esperar más de la cuenta, pero por fin acaba de llegar la tan codiciada versión americana de esta nueva entrega de la legendaria serie Wipeout de Namco, para el deleite de los aficionados a las altas velocidades que no les importe que los ayuden a subir al podio con una espátula.

## EL PARAÍSO DE LOS SUICIDAS

No es ningún secreto para nadie, que los Wipeout han sido desde siempre algunos de los juegos de carreras de naves más vertiginosos de todos los tiempos, y como era evidente, Wipeout Fusion no es la excepción, aunque ésta vez los pibes de Namco decidieron hacerlo sólo para los más cancheros en el tema, y en lo personal, creo que se les fué un poco la mano con algunas cosas.

En esta ocasión, las pistas en las que estaremos compitiendo son bastante más largas y rebuscadas que en las versiones anteriores, y en algunas de ellas las velocidades que se alcanzan son extremadamente altas, pero la novedad que separa a este título de las versiones anteriores, es que aquí habrá que aprender a correr realmente bien y tener reflejos de aquéllos, porque si nuestra nave resulta destruida tan sólo una vez, se acabó la carrera.

Efectivamente, en este juego los muchachos de Namco decidieron introducir esta pequeña modificación, para hacer que juguemos como si se tratara de una simulación, y además del hecho de que tengamos una única vida se le suman algunos otros factores que complican todavía más las cosas.

Resulta que ahora, nuestras naves tienen un sistema de daño localizado bastante preciso, que detecta los impactos en los distintos sectores del chasis, pero esto no es un detalle meramente decorativo. A medida que vayamos golpeándonos contra otros corredores, que nos peguemos palos contra los bordes de la pista, o que nos surtan a tiros, el daño que recibamos irá afectando el rendimiento de nuestra nave, de manera que mientras más imprudentes seamos más difícil nos va a resultar todo.

Al igual que durante toda la serie, a lo largo de cada pista vamos a ir encontrando diferentes Power Ups que nos darán toda clase de armas, como para sacudirle los ánimos a nuestros rivales, y en caso de que estemos a punto de hacernos pedazos, siempre vamos a tener la posibilidad de entrar a los boxes para que nos reparen.

Al ganar las competencias, vamos a poder usar el efectivo que nos den, para mejorar las prestaciones de nuestra nave, para que así las futuras competencias sean algo más llevaderas.

En el terreno visual, Wipeout Fusion es impresionante, por la calidad y el espectacular diseño de los escenarios, en los que también hay un despliegue de efectos especiales sorprendentes. Pero a pesar del enorme detalle que tiene cada circuito, el juego mantiene su velocidad constante en todo momento, y eso es vital para poder hacer las cosas bien.

El modelo de daño de las naves, hace que las mismas se vayan deformando y deteriorando visiblemente a medida que ligamos golpes y tiros, como para darle un toque más espectacular a las carreras.

Además, y como siempre sucede en estos juegos, hay una muy buena cantidad de cosas ocultas para ir habilitando, por lo que van a necesitar dedicarle unas cuantas horas para verlo a fondo.

El único problema que tiene Wipeout Fusion, es el hecho de que al perder nuestra nave, se termina la carrera, y hace que sea extremadamente difícil para quienes no sean tan capos en estos juegos, y lo peor es que al perder, hay que bancarse que cargue todo el nivel de nuevo, cosa que a veces molesta. Igualmente, si esto no los atemoriza y si tienen alguien con quien jugarlo de a dos, les aseguro que éste es uno de los mejores juegos de carreras futuristas que van a encontrar.

POR SANTIAGO VIDELA




**8.2** EXCELENTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS
**LO PEOR:** ES MUY JODIDO
**REJUGABILIDAD:** PARVAS
**¿ME LO COMPRO?** SI TE GUSTÓ LA SERIE WIPEOUT

# PS2 RAGING BLESS

PACIFIC CENTURY CYBERWORKS
**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Golden Axe

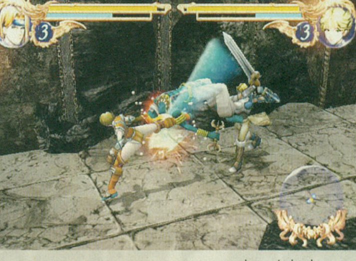
Parece mentira que un título tan simple como este haya sido una grandes sorpresas de este mes, pero cuando las cosas están bien hechas, hasta la más simple de las ideas es válida, por lo que los muchachos de esta no muy conocida firma nipona se merecen un aplauso.

Este fichín vuelve a usar una fórmula que a principios de la década de los noventa fue todo un suceso, como ser el clásico "avanzar y pegar", al mejor estilo Golden Axe, con resultados poco menos que sorprendentes. Y para ser fiel a este estilo, ni siquiera tenemos la posibilidad de grabar nuestro progreso, o sea, hay que jugarlo a lo guapo. Ambientado en una época medieval, la acción en este juego es tan simple como ir reventando a palos a todo lo que se nos venga al humo, con cualquiera de los cuatro personajes diferentes que tenemos para elegir, cada uno con diferentes habilidades, ventajas y desventajas, como era de esperarse.

Como en los clásicos de antaño, aquí tenemos dos clases de ataque comunes, que podemos combinar para formar un par de combos. De esa manera, los combates se hacen menos monótonos, y a eso se le suma un ataque especial, que es lento pero muy efectivo contra los bichos más duros. También tenemos una barra de energía, se irá llenando a medida que vamos amasijando a nuestros enemigos, y cada vez que la completemos; nos dará un poder especial que nos será muy útil para zafar de situaciones peligrosas. Como ya es clásico en los títulos de este estilo, en cada nivel se nos aparecerá un enemigo intermedio, y el infaltable enemigo principal al final del mismo; pero lo bueno de esto es que no siempre las cosas son iguales.

Dependiendo de qué personaje usemos, los caminos por donde vamos a ir nunca serán los mismos, por lo que da para jugarlo más de una vez, y si a eso le agregamos que el juego de por sí es bastante largo, eso nos garantiza diversión a pura piña para rato. Pero esto no termina aquí, porque una de las opciones más copadas que nos ofrece Raging Bless es la de jugar de a dos a la vez en la misma pantalla, tal y como en los grandes éxitos de la época.





Cuando jugamos en este modo, la cámara se va ajustando en todo momento, para que siempre ambos jugadores estén en pantalla y no se originen problemas, pero para terminarlo jugando de esta forma hace falta trabajo de equipo; porque las cosas se complican, y encima los créditos que tenemos para continuar no son infinitos. Además del clásico modo en el que seguimos la trama principal, tenemos un modo en el que simplemente podremos pelear contra nuestros amigos. En este modo pueden participar hasta cuatro jugadores, y a pesar de que esto no es la gran cosa, aquí no sólo podemos usar a los personajes principales, sino que podemos jugar con cualquiera de los enemigos. Eso sí, para habilitarlos, primero tendremos que terminar el modo normal. Visualmente, Raging Bless es impresionante, porque la calidad y el nivel de detalle de todo lo que vamos a ver supera por mucho a títulos bastante más sofisticados.




Los modelos de los personajes son de primera, al igual que los de los enemigos, y muchos de los niveles que recorreremos están plagados de detalles y efectos especiales sorprendentes.

De vez en cuando también ocurren eventos predeterminados, en los que, por ejemplo, se derrumba parte del escenario (entre muchas otras cosas), y eso ayuda mucho a darle una mayor espectacularidad a la dinámica tan simple que tiene el juego. En pocas palabras, Raging Bless es un juego sencillo pero increíblemente atrapante, que de seguro los mantendrá enganchados por horas, así que no lo piensen mucho, porque no se van a arrepentir.

POR SANTIAGO VIDELA

**9.1** CLASICO

**JUGADORES:** 1 A 4
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, LOS EFECTOS, ES LARGO
**LO PEOR:** EL MODO DUEL NO ES LA GRAN COSA
**REJUGABILIDAD:** HASTA POR LOS CODOS
**¿ME LO COMPRO?** SI TE GUSTA LA ACCIÓN CLÁSICA

# PS2 WAY OF THE SAMURAI

ACQUIRE / BAM! ENTERTAINMENT

**GENERO:** Aventura de acción
**SIMILAR A:** Tenchu

Por fin apareció la versión americana de este tan esperado lanzamiento de la gente de Acquire, y si bien el producto final no resultó tan súper alucinante como aparentaba, Way of the Samurai (WOTS) es una aventura bastante interesante, que tiene todo lo necesario como para no defraudar.



## DECISIONES, DECISIONES Y MÁS DECISIONES

Ambientado en la era del Japón feudal, la trama de WOTS nos lleva a un lejano pueblo en donde nuestro protagonista, se verá involucrado en un conflicto entre los dos clanes rivales que habitan ese lugar.

Como les había contado tiempo atrás en el Hands On que hicimos sobre este título, uno de los detalles más novedosos de WOTS es que la forma en la que la historia se desarrolla, nos pone con mucha frecuencia ante situaciones en las que tendremos que tomar decisiones importantes, que de una u otra forma afectarán la forma en que transcurrirán las cosas más adelante, lo que da como resultado una aventura muy abierta, con varios finales completamente diferentes.

Ya desde el vamos, nuestras decisiones empezarán a inclinar la balanza sobre lo que ocurrirá en eventos futuros, ya que al llegar al pueblo veremos a una chica siendo perseguida por unos maleantes, y en nosotros está ver qué hacemos.

Aquí, no sólo podemos optar por jugarla como los chicos buenos, sino que podemos ser simples observadores o darle una mano a los criminales, lo que en un futuro hará que nos tengan en cuenta y nos ofrezcan la posibilidad de unirnos a su clan.




Esa clase de cosas, y muchas otras más, son las que, junto a la estupenda ambientación, hacen que WOTS sea realmente atrapante.

En cuanto a la acción en sí, este juego tiene un cierto parecido con lo que vimos en títulos como Tenchu, aunque otra de las novedades aportadas por Acquire es un sistema de pelea mucho más sofisticado a cualquier cosa que se haya visto en el género, gracias al cual los combates rara vez se tornan monótonos.




Además de la extensa variedad de cosas que se pueden hacer durante las peleas, también es posible usar distintas técnicas especiales para rechazar o desviar ataques, de una forma muy parecida a lo que vimos en juegos de pelea como Soul Calibur. Al estar en guardia, podemos usar nuestro peso para usar los ataques del enemigo a nuestro favor, y así sacarlo de balance para encajarle un buen contraataque y definir la pelea con un par de baldazos de sangre de por medio, de manera que el entrenamiento en este tipo de artes será vital.

A nivel gráfico, WOTS es muy bueno, en especial por los modelos de los personajes, pero tiene algunos inconvenientes que podrían haberse solucionado, como por ejemplo, texturas medio borrosas que se repiten con frecuencia en ciertos lugares del escenario.

A pesar de esto, el mundo en dónde transcurre la acción se ve muy bien, gracias a los espectaculares efectos especiales entre los que tenemos el paso del ciclo del día y la noche en tiempo real.

Si WOTS no llegó tan alto como pretendía, es a causa de un problema muy común en este tipo de juegos, que no es otro más que el infaltable manejo de las cámaras. Si bien cuando estamos en los exteriores la cámara nunca es un problema, porque siempre nos toma de atrás, al entrar en alguna estructura pasa a ser fija al mejor estilo Resident Evil, y muchas veces esto nos puede perjudicar enormemente durante una pelea.

A pesar de esto, y de que el juego en sí es bastante corto, esta es una excelente aventura de acción, y a medida que lo vayan terminando, irán habilitando una infinidad de cosas ocultas, entre las cuales se encuentra un modo para combatir con otra persona. De más está decir que si les va la onda samurai no se lo pueden perder.

POR SANTIAGO VIDELA

**8.0** EXCELENTE

**JUGADORES:** 1 A 2
**LO MEJOR:** LA FORMA EN LA QUE TRANSCURRE LA TRAMA
**LO PEOR:** ES CORTO, EL MANEJO DE LAS CÁMARAS
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS UN ESPADACHÍN NATO

# PS2 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

DREAMWORKS / ELECTRONIC ARTS

**GENERO:** Acción en primera persona
**SIMILAR A:** Los demás Medal of Honor

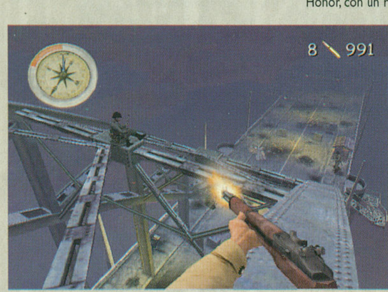
Cuando uno ve por primera vez Medal of Honor: Frontline (MOHF), la última entrega de la fantástica serie de juegos del mismo nombre, no puede menos que maravillarse por su increíble ambientación, y a la vez horrorizarse por la crudeza de sus escenas.

Encarnando al teniente Jim Patterson, uno de esos típicos héroes de guerra yanquis, nos sumergimos desde el comienzo mismo en uno de los momentos más dramáticos de la Segunda Guerra Mundial: el Día D, la invasión aliada de Normandía. Naturalmente, la guerra, y en especial este escenario, proveen un excelente entorno para desarrollar un FPS, y en este caso en particular, la gente de Dreamworks lo ha aprovechado al máximo.

La secuencia introductoria, increíblemente detallada y muy parecida a los primeros 15 minutos de la película Salvando al Soldado Ryan, nos sitúa en una de las cabeceras de playa, bajo el fuego alemán. Las balas trazadoras repiquetean a nuestro alrededor, el fuego de artillería hace volar en pedazos a nuestros compañeros... se oyen los gritos de los heridos, y los quejidos de los agonizantes, mientras los cazas enemigos ametrallan la playa, recogiendo su cosecha de muerte. La atmósfera de MOHF es impresionante, y contribuye enormemente a crear un clima inmersivo que rápidamente nos "engancha" por completo, comenzando por el durísimo y a la vez memorable bautismo de fuego que debemos soportar en el primer escenario.




Tras este comienzo espectacular, MOHF se convierte en un típico juego de la saga de Medal of Honor, con un ritmo que jamás decae. A ello contribuyen las excelentes misiones, muy imaginativas, que nos asignarán objetivos muy variados: eliminar los nidos de ametralladoras y cañones de campaña de los bunkers, limpiar de francotiradores un poblado, destruir puentes, ayudar a agentes de la resistencia, matar marineros a bordo de un submarino, y hasta robar un arma experimental nazi capaz de cambiar el curso de la guerra; son algunos de ellos.




A lo largo de toda esta campaña, que consta de 19 niveles, nos encontraremos prácticamente solos, contando tan sólo con una limitada ayuda en algunos de ellos, ayuda que por lo general consistirá tan sólo en fuego de cobertura. Nuestros mejores amigos serán las armas de las que disponemos, que a lo largo del juego sumarán 20, entre las cuales se cuentan una pistola Colt .45, un fusil de cerrojo Garand 30-06, el subfusil Thompson .45, una bazooka, y naturalmente un fusil de precisión (sniper).




Los gráficos son increíbles, con escenarios muy detallados y completamente modelados en 3D. A su vez, todos los objetos están realizados de manera impecable, tanto los bunkers, como los edificios, las armas fijas como montajes de cañones y ametralladoras, con texturas muy variadas, en las que se nota el increíble trabajo de ambientaciópn realizado para MOHF. Los efectos como explosiones, humo, balas trazadoras, la arena de la playa que vuela al ser batida por el fuego de las armas automáticas, son una maravilla. Y ni qué hablar de las distintas animaciones creadas para dramatizar la muerte de los enemigos: son enormemente satisfactorias. A nivel gráfico, este juego es insuperable. Por su parte, el sonido también es muy realista, y contribuye a crear el "clima" típico de película bélica que posee MOHF: no sólo ofrece explosiones, disparos y voces en inglés impecables, sino que incluso podemos oir gritos, exclamaciones y conversaciones susurradas en alemán por nuestros enemigos.

No obstante todo lo bueno que tiene MOHF, adolece de un par de defectos: la inteligencia artificial de los alemanes deja mucho que desear, en algunos casos son más tontos que en la serie "Combate"; y el modo para dos jugadores "ha pasado a la historia". Pero estas fallas no desmerecen la enorme calidad de este juego, uno de los mejores shooters en primera persona que existen para PS2, que se gana por derecho propio el título de clásico. Te lo recomendamos sin reservas.

POR DIEGO BOURNOT

**9.2** CLASICO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, EL SONIDO, LA AMBIENTACIÓN
**LO PEOR:** IA UN POCO FLOJA. NO HAY MULTIPLAYER
**REJUGABILIDAD:** POCA
**¿ME LO COMPRO?** SIN DUDARLO UN SEGUNDO

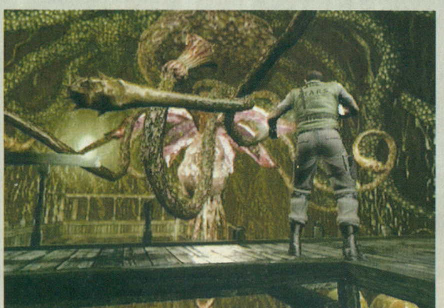
# GC RESIDENT EVIL

CAPCOM
GENERO: Aventura de horror
SIMILAR A: ¿En serio me preguntás?

Las risotadas se oían desde lejos. Las bromas eran crueles. Y los risueños críticos se deleitaban a más no poder. "¡JA JA JA JA JA! ¿Ya vieron la Gamecube? Parece una cartera violeta para damas, JEJEJEJEJE". "Sí, JAJAJA, estos infantiles de Nintendo no aprenden más, JAJAJA". Mientras los incrédulos reían, en el misterioso planeta Japón, Hiroshi Yamauchi pergeñaba el plan maestro: había que cambiar la opinión del público acerca de Nintendo.

Es sabido que muchos acusan a esta ilustre empresa de sacar juegos solo para el mercado infantil. Sus juegos más la naturaleza "cute" de sus personajes desatan tanto amores como odios, y la empresa comenzaba a perder, poco a poco, a va-rios gamers que se habían criado con una NES o una SNES en su living, y que ahora buscaban un poco de la acción que ofrecen SONY y su PS2. Ahora, los fanáticos de la Play intentan consolarse pensando que ninguna licencia es exclusiva por mucho tiempo, que ya va a salir esta nueva versión en la Play, que no puede ser que Capcom les dé repentinamente la espalda.



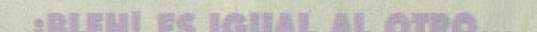


Nadie sabe lo que nos depara el futuro. Pero Resident Evil en la Gamecube es una realidad indiscutible, como también lo es la calidad que caracteriza a esta versión. Por obra y gracia de la tecnología, Capcom se las arregla para tomar el juego que todos conocíamos, y readaptarlo totalmente. "Ehh, pero es igual al otro, una remake y nada más". No, mis criaturitas consoleras, igual al otro no es. Y tras ver RE, se me ocurren varios juegos que quisiera ver rehechos con el mismo nivel de calidad y detalle. Pero basta de cháchara. Mejor, agarren sus Beretta M92 y sus linternas, y acompáñenme al interior de esta nueva mansión. Je ¿O acaso tienen miedo?



## AH ¿VOS SOS NUEVO EN ESTO?

Por si queda alguno que no sepa de qué se trata todo este asunto, recapitulamos un poco. Resident Evil cuenta la historia de una ciudad joven y pujante, llamada Raccoon City. Todo era tranquilidad, hasta que un día, empiezan a aparecer cadáveres mutilados cerca de la ciudad. Un equipo especial de la policía, llamado S.T.A.R.S., comienza a investigar el caso. Pero cuando el equipo Bravo desaparece, Albert Wesker, al mando del equipo Alfa, decide montar una operación para encontrar a los miembros del equipo Bravo, y averiguar qué es lo que realmente sucede. Pero el equipo Alfa es atacado por extraños animales en el bosque cercano a Raccoon City, y sus miembros corren a refugiarse en una mansión cercana, propiedad de una famosa corporación fármaco-química llamada Umbrella Inc.. Poco tardarán nuestros héroes en darse cuenta de que la seguridad que ofrece la casona no es más que una ilusión...



## ¡BLEH! ES IGUAL AL OTRO...

No, nene, ya te dije que no es igual. A ver, por donde empezamos... Resident Evil ha sufrido varios cambios. Por supuesto que el más notorio son los gráficos. Si bien se recurre a la vieja técnica de poner modelos 3D sobre escenarios 2D, el resulta-



do final es realmente impactante. Los modelos de los personajes y monstruos son resultado de una verdadera labor de amor. Los protagonistas, Chris Redfield y Jill Valentine, jamás se vieron mejor. Lo mejor de todo es que la calidad se mantiene durante todo el juego. Wesker, Barry, Rebecca Chambers, todos están hechos a la perfección. "Bleh!, los fondos no son 3D...". No, no son 3D y la verdad es que estos fondos en 2D están tan bien hechos que no los cambio por nada. Si me dijeran que los fondos 3D le agregan algo al juego, entonces vale la pena hacerlos. Pero los fondos tridimensionales no cambian nada en una aventura de este tipo. Además, en varias partes de la mansión, los efectos de luz dinámica agregan ese elemento de profundidad que hace falta. Este efecto es creíble, y el impacto que tiene en la velocidad de procesamiento es mínimo en comparación a un nivel hecho en 3D, lo que significa más recursos para sonido y velocidad en ge-neral. En cuanto al control, no muchas cosas han cambiado. Los fanáticos de las versiones anteriores de RE se van a sentir cómodos enseguida. Además, el juego incorpora el sistema de control de RE: Code Verónica, que es el más completo. También notaremos con agrado que los movimientos de los personajes están muy bien logrados. Le decimos adiós a los días en que Jill y Chris giraban sobre sí mismos como Michael Jackson para darse vuelta. La técnica de Motion Capture da buenos resultados, y los personajes tienen movimientos más fluidos que en la robótica versión de PSOne. Además, Capcom tuvo el buen tino de incluir varios cambios que afectan la mecánica del juego. Uno de estos cambios es la inclusión de los Defense Items, que nos permitirán defen-dernos de los zombis más molestos. El primero de ellos es la daga, encontraremos varias de ellas en la mansión. Si tenemos una en nuestro inventario, y un zombi se nos tira encima, podremos clavarle esta daga en la cabezota antes de que nos muerda y se lleve un poco de nuestra energía.



Nuestro putrefacto adversario quedará atontado por un par de segundos, más que suficiente para escapar, al menos en la mayoría de los casos. Si jugamos con Chris, tendremos a nuestra disposición unas granadas de mano. Si el zombi nos atrapa, podemos ponerle una granada en la boca y correr. Si la granada tarda en explotar, podemos hacerla detonar con un certero disparo, sin duda una de las técnicas de supervivencia más divertidas. Pero a no dormirse en los laureles. A medida que pasa el tiempo, la mutación de los zombis continúa. Al avanzar en la trama y lograr ciertos objetivos, notaremos que varios zombis se vuelven mucho más agresivos. Algunos no nos morderán, sino que intentarán vomitarnos encima. Lamentablemente, estos zombis padecen de un gravísimo caso de acidez estomacal del tipo sulfúrico, de modo que la boleta de la tintorería debería ser nuestra menor preocupación. Otros zombis tiene garras afiladas, con las que intentarán transformarnos en paté de héroe. No se molesten en correr, estos zombis son más rápidos y sin duda los alcanzarán, a menos que les tiren con algo. Y si lo hacen, serán recompensados con sangre y todo tipo de vísceras. Este debe ser uno de los juegos más sangrientos que hemos visto. La violencia es muy gráfica. Esto no es Silent Hill, es Raccoon City, donde la sangre, la baba, y otros desagradables líquidos corren como agua. Si son impresionables, considérense advertidos. Capcom mantiene las cosas interesantes con nuevos puzzles, y además, nos toman el pelo varias veces. Aquéllos que enfrenten el juego con una actitud ganadora porque ya lo jugaron en la Play, se van a llevar una sorpresa: los zombis y monstruos han cambiado de lugar, ya no aparecen en las mismas habitaciones ni en los mismos momentos. Esto es un aliciente más para quiénes ya lo jugaron. El sonido es excelente: tanto en los exteriores como en los interiores, el aspecto sonoro esta muy cuidado, y contribuye a crear una atmósfera de suspenso. Las fallas son pocas, y no muy molestas. Durante las escenas, notaremos que hay ciertas pausas entre un toma y otra. Al parecer, el cubo necesita de un segundo extra para pensar antes de saltar a la toma siguiente. No es nada grave, aunque rompe un poco la ilusión cinematográfica que caracteriza el resto del juego. El juego viene en dos mini DVDs en lugar de uno, lo cual nos obliga al cambio de disco en la mitad de la aventura. Pero al ver el juego, estas fallas pierden importancia. Son sólo detalles. Resident Evil es un excelente punto de partida para esta serie de remakes, y para nuevos títulos que Capcom ha preparado. De hecho, el modelo de Rebecca Chambers es el mismo que veremos dentro de unos meses en Resident Evil Zero, la precuela que también es exclusiva de Gamecube. Si ya lo jugaste, tenés que ver esta versión. Y si no jugaste el anterior, te envidiamos por la aventura que estás por vivir...

POR SEBASTIAN RIVEROS

**9.2** VISCERAL

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS, LOS CAMBIOS
**LO PEOR:** VIENE EN 2 DISCOS, PAUSAS EN ALGUNAS ESCENAS
**REJUGABILIDAD:** HAY PARA RATO
**¿ME LO COMPRO?** SÍ, AUNQUE LO HAYAS JUGADO...

# GBA DRAGON BALL Z : LEGACY OF GOKU

TECMO
GENERO: RPG
SIMILAR A: un juego de rol genérico

Hace bastante tiempo que estábamos esperando este juego. Desde que me enteré que Funimation (licenciataria de los derechos de Dragon Ball Z en USA) e Infogrames estaban trabajando en un fichín basado nada más y nada menos que en la saga de Freeza, ardíamos en deseos de poner este cartucho en nuestra Gameboy Advance.

Cierto es que teníamos nuestras reservas, al tratarse de un producto que no fuera hecho en Japón y que amenazaba con destrozar a los personajes y la historia de una de mis series favoritas. Sin embargo, y como verán a lo largo de esta nota, nuestra paranoia no estuvo para nada justificada y el balance final resulta bastante positivo.

## ¿SOLO PARA FANAS DE AKIRA TORIYAMA?

Sin dudas lo primero que te compra de este fichín son los gráficos, no porque sean algo que impacte visualmente sino porque el poder tener a






Goku, Son Gohan, Krilin, Roshi, Piccolo, Bulma, Vegeta, Chaoz, Ten Shin Han, Yamcha, Ulon, Puar y tantos otros personajes dando vueltas en la pantallita de nuestra Gameboy es como mínimo emocionante, siempre y cuando, claro, seas tan adicto a Dragon Ball como cualquier ser pensante tiene que serlo. Los sprites de los personajes, aunque pequeñitos, son fantásticos, los responsables del arte se merecen un aplauso. Están muy bien respetados los diseños -paradójicamente el de Son Goku es el más flojito a pesar de ser el protagonista- y los escenarios son lo suficientemente atractivos como para que apenas empecemos a jugar se nos forme una estúpida sonrisa que tardará un rato en ir aflojando.



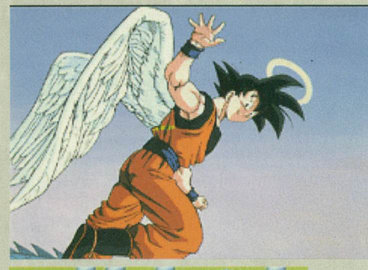


Empezamos, tras una breve animación digitalizada de algunos episodios y del opening de DBZ, en los alrededores del Kame House con todos nuestros amigos dando vueltas y poniéndonos al tanto de lo que está sucediendo. Para que se hagan una idea, todo comienza cuando Raditz y sus secuaces llegan del espacio exterior para raptar a Son Gohan (si no vieron la serie de tv o no leyeron los mangas, olvídenlo).

De hecho la trama de todo el juego es sumamente fiel a la que ya conocemos, calcando con bastante acierto la historia desde que Goku conoce su origen hasta que con el sacrificio de sus mejores camaradas logra derrotar al terrible Freezer (incluyendo todo el tramo de la primer muerte del protagonista, su entrenamiento con Kaio Sama y Mr Popó, etc).

Todo, súper resumido, eso sí. O sea que en unas diez horas de juego entran centenares de páginas de historieta y docenas de horas de animación. En cierta forma esto resulta algo chocante porque los personajes llegan, se presentan , pelean y se van (es decir, mueren) tal y







como si se tratara de una obra de teatro interpretada por chicos de primer grado. Sin embargo, es Dragon Ball Z y eso hace que el entusiasmo no decaiga tan fácil.

## PARA JUGAR EN EL BONDI

A nuestro entender este tipo de fichines son bárbaros para jugar en el colectivo, en la cola para comprar dólares para irnos a Suiza o en el baño; este detalle no es menor, porque si tenemos esto en cuenta, tampoco cabe que seamos de lo más exigentes con el juego, ya que entretiene, divierte y hace pasar el rato de una forma sumamente agradable. ¿Qué más le podemos pretender de una de estas maquinitas? Bueno, para empezar podríamos pedir que el protagonista pueda caminar en diagonal. ¿No es mucho no? O que tratándose del legendario guerrero Saiyan pudiéramos al menos tener una docena de ataques diferentes y no tres tristes técnicas de combate de lo más rudimentarias. O que las luchas fueran más poderosas y emotivas y no una histérica persecución por toda la pantallita tratando de embocarnos mutuamente kame hames.

O por lo menos que la música fuera la original de la serie, esa que nos hace hervir la sangre con pasión y no una burda imitación que resulta parecida pero no evita la decepción. Pequeños detalles que en un pequeño juego inclinan un poco la balanza en contra.

Son Goku puede caminar y volar por breves -brevísimos- instantes. A medida que se encuentra con sus amigos (hay unos setenta personajes conocidos) y resuelva sencillos puzzles recibirá puntos de experiencia que rápidamente nos habilitarán mejores ataques y darán un poco de velocidad a nuestras patitas. Las situaciones a resolver entre la llegada de uno y otro villano son sumamente sencillas como por ejemplo ayudar a uno de esos pterodáctilos de la primer parte de la saga a encontrar a su bebé, conseguir rocas para armar un puente, encontrar niñitos perdidos y esas cosas, muy en el estilo de los insufribles capítulos rellenos de la época de la Red Ribbon.

Si por el camino nos dan muy duro podemos hacer uso de los frijoles mágicos Senzu que como es sabido recuperan toda nuestra energía vital, o de unos yuyitos que se encuentra fácilmente y reponen de a poquito las fuerzas. Lo que más juega a nuestro favor es que el sistema de colisión de los enemigos es bastante tosco y a veces estos se quedan tildados recibiendo nuestros ataques como si no estuvieran peleando con nosotros. Ojo, esto no quiere decir que vencer a todos sea fácil sino más bien tedioso; aunque -insistimos- más aburrido es mirar por la ventanilla de colectivo o prestar atención a la vieja de matemática.

La partida puede grabarse y recuperarse en cualquier punto del juego y todo el sistema de menúes resulta de lo más sencillo y práctico. Desde allí podremos seleccionar los objetos a utilizar y nos pondrá al tanto de las misiones que vayamos cumpliendo acertadamente.

Los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos no son muchos, aparte de los bichitos que nos van picando o mordiendo por el camino los más destacables son Raditz, Nappa, Vegeta y Freeza (evoluciones incluídas).







## ESTO NO TERMINA AQUÍ

Si ya conocen la historia original saben que con la muerte de este último enemigo la historia recién va como mínimo por la mitad, y como tampoco Infogrames va a darse por vencida tan fácilmente ya se esperan continuaciones confirmadas de este título. Esperemos que ajusten los puntos flojos, sobre todo en lo que atañe al aspecto técnico y a la jugabilidad para que las nuevas entregas sean un poco más adictivas y estén a la altura de estos increíblemente entrañables personajes.

Por ahora un pequeño tirón de orejas para la gente de Webfoot Technologies, pero no tan fuerte como para evitarles dar una segunda oportunidad.




POR PATRICIO LAND

**6.0** BUENO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS DIBUJOS DE LOS PERSONAJES.
**LO PEOR:** EL SISTEMA DE COLISIONES. LOS ESCASOS ATAQUES.
**REJUGABILIDAD:** POCA Y NINGUNA
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS MEGA FAN DE DRAGON BALL

# PS2 GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS

CAPCOM
**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Los Gun Survivor, pero bueno

Con el pasar de los años, los muchachos de Capcom han demostrado que cuando piensan en calidad, pueden estar entre los mejores, pero por otro lado también es bien sabido que cuando piensan en el bolsillo son capaces de hacer desastres legendarios ¿Y qué mejor ejemplo de eso que la nefasta serie Gun Survivor?

Después de haber pisoteado a la serie Resident Evil de una forma grosera, era lógico pensar que los Dino Crisis serían su próxima víctima, pero contra todos los pronósticos esta vez Capcom subió un poco la calidad e hizo algo que lo crean o no, hasta resultó divertido aunque más no sea para pasar el rato.




## DE PASEO CON LOS DINOS

En líneas generales, Gun Survivor 3 es muy similar a las dos repugnantes versiones anteriores, con la diferencia de que esta vez Capcom decidió poner a laburar gente que sí sabe de gráficos y a simple vista se nota que por primera vez en la saga Gun Survivor trataron de buscar algo más que vender por el nombre. En esta tercera parte, la mayoría de los escenarios son espectaculares, y bastante grandes en comparación con lo que vimos antes. Los entornos están muy bien diseñados, y están repletos de detalles que los hace verse muy reales, pero lo mejor de todo es que, sin importar lo cargados que están algunos de los niveles, el juego nunca tironea.

Además, los modelos de todos los bichejos prehistóricos con los que nos vamos a enfrentar están de primera, y encima la animación es muy buena, sobre todo en el caso de los más grandes.

Podría decir que este nuevo Gun Survivor es como jugar a Dino Crisis 2 desde una perspectiva en primera persona, ya que salvo por el hecho de que aquí no tendrán que resolver puzzles, todo se parece mucho, incluso el sistema de combos que nos sumaba puntaje por bajar bichos en forma consecutiva es el mismo.

Aquí, en cada misión tenemos una total libertad para movernos por donde nos de la gana, pero ahora tenemos un límite de tiempo que a veces nos puede complicar las cosas si no nos cuidamos. Pero afortunadamente, muchos de los bichos que vayamos reventando de vez en cuando nos dejan ciertos "Power Ups", con los que podemos ganar algunos segundos extra, que nos permitirán explorar un poco y buscar cosas ocultas entre las que estarán distintas armas, algunas de las cuales tienen miras telescópicas y chiches de esos.

Un detalle bastante ridículo, pero vistoso por como está hecho, es que con tan sólo uno o dos disparos de cualquier arma, podemos derribar enormes árboles o destruir rocas, que a veces también nos darán distintos premios, pero bueno... nadie es perfecto.

En este juego no todos los niveles son iguales, y muchas veces estaremos a los tiros desde algún vehículo, como para que nuestro viaje sea un poco más movido (al igual que en DC 2), y gracias a la estupenda calidad de los gráficos, a veces se ven situaciones muy copadas. Al igual que sus antepasados de hace 65 millones de años, las criaturas de GS 3 parecen tener el cerebro del tamaño de una almendra, por lo que les aseguro que si miran el radar con atención no les traerán problemas, y hasta me atrevería a decir que terminarlo es casi como caminar hasta el final. Sin ser un gran desafío, GS 3 es un muy buen juego de acción, siempre y cuando no pretendan hacer otra cosa más que reventar hordas de bichos sin demasiado sentido, y es muy probable que les termine gustando, en especial si les cabe la ambientación onda Jurassic Park.

POR SANTIAGO VIDELA

**7.3** TIENE LO SUYO

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** LOS GRÁFICOS
**LO PEOR:** DESTRUIR TODO CON UNA PISTOLITA ES POCO SERIO, ES FÁCIL
**REJUGABILIDAD:** BASTANTE
**¿ME LO COMPRO?** SI SOS FAN DE LOS SHOOTERS

# ¿CLÁSICOS DE SEGA GENESIS EN PS2?

En lo que fue la época dorada de las consolas, y antes de que la famosa Super Nintendo desembarcara en nuestras pampas, la legendaria Sega Genesis, también conocida como Sega Megadrive, arrasaba con todo, e incluso hoy por hoy sigue estando vigente en cientos de hogares.
Pero a pesar del tiempo y lo mucho que ha evolucionado la tecnología en materia de juegos, el fanatismo por la Genesis es algo que aunque lo crean o no, parece no haber disminuido, y de hecho en todas partes del mundo son cada vez más los aficionados nostálgicos que se resisten a dejarla descansar en paz, y es por eso que esta vez, en éste rincón para los más veteranos no nos vamos a ocupar de un sólo juego, sino que les vamos a mostrar algo un tanto diferente.

## DE VUELTA AL PRESENTE

Es bien sabido que en PC hace tiempo que distintos grupos de fanáticos de toda clase de equipos de antaño han estado emulando juegos y sistemas que en su momento hicieron historia, y la Genesis no es la excepción.

Lo que es verdaderamente notable en todo esto es que hace muy poco, un grupo de muchachos logró hacer funcionar a la perfección un emulador propio nada menos que en la PS2, trayendo de vuelta muchos grandes clásicos que en su momento nos quitaron el sueño.

PGEN es el nombre con el que se conoce este curioso emulador con el que están asombrando al mundo, porque a diferencia de otros intentos fallidos, esta vez no sólo consiguieron reproducir fielmente todas las funciones de la máquina original, sino que además le agregaron unas cuantas cosas nuevas.

Este emulador, es capaz de correr cualquiera de los juegos de Genesis que se pueden usar en cualquier emulador para PC, y por medio de una serie de opciones muy simples y muy bien presentadas, es posible cambiar cosas como la configuración de los controles, ajustar el tamaño de la pantalla, o incluso seleccionar entre las normas Pal y NTSC.









Es bien sabido que en la época de la Genesis, los Memory Card no existían, y por ende, la única forma de guardar nuestro progreso en determinados juegos era a través de códigos que recibíamos al superar una etapa. En PGEN, sus creadores incluyeron una interesante opción, que nos permite grabar el juego en el lugar y el momento que se nos dé la gana, y lo mejor de todo es que podemos hacerlo en cualquier juego, luego esos "Saves" podemos almacenarlos en el Memory Card.

Esta maravilla de la tecnología casera PGEN nos permite volver al menú principal en cualquier momento, sin importar que haya un juego funcionando, y sin necesidad de usar el reset, ya sea para seleccionar otro título o para cargar un partido grabado, lo que demuestra que con algo de ingenio y pilas para laburar, todo es posible.




Tanto los gráficos como el sonido de casi el 100% de los títulos existentes para Sega Genesis son emulados a la perfección por PGEN, e incluso la velocidad de los juegos es la misma que la de las versiones originales, algo que merece un gran aplauso.

Si ustedes tienen la posibilidad de conectarse a Internet, saben algo de inglés y tienen ganas de chusmear un poco la parte técnica de PGEN, aquí tienen la dirección de su página oficial http://pgen.gamebase.ca/, por si acaso.

POR SANTIAGO VIDELA

# PSX THE AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS

**SWING / ELO INTERACTIVE**
**GENERO:** Ingenio vomitante
**SIMILAR A:** Lo que flota en el inodoro luego que vas al baño

Realmente, pensé que nunca iba tener que sufrir la presencia de estos repulsivos y malolientes bichejos después de haber analizado éste título en PC, pero la vida es cruel, y aquí están de nuevo para seguir atormentándome.

Para los que no son tan veteranos como quién les habla, déjenme comentarles que los afamados Sea Monkeys fueron un invento que proviene de la generosa e inolvidable década del '70, época en la que los comerciales con los que nos bombardeaban por la tele nos hacían creer que con el contenido de un sobrecito similar al de los jugos deshidratados, crearíamos maravillosas criaturas marinas.



Lo cierto es que lo que aparecía a las pocas horas no eran otra cosa más que diminutas garrapatas nadadoras que a los dos días terminaban flotando boca arriba despidiendo una baranda de aquéllas, pero bueno, sin embargo fueron una revolución. Pensando que a alguien en el universo todavía pueden llegar a interesarle estos mugrosos engendros, los amigos de Swing Entertainment ahora acaban de sacar un juego para PSOne, y lo más increíble es que nada tiene que ver con lo que fue su antecesor en PC... sino que es todavía peor.

## ALGO HUELE MAL

Este título no es otra cosa más que un mal intento por tratar de combinar juegos como el legendario Pac Man, con títulos como Lemmings, con un resultado desastroso.

Básicamente, lo que tenemos que hacer en cada nivel es hacer que los Sea Monkeys que sean depositados en el agua, lleguen a salvo a la salida, pero para eso tendremos que despejarles el camino manejando a un bizarro bicho con nariz de aspiradora.

Una vez que los despreciables Sea Monkeys salen de sus huevos, emprenden su camino hacia la salida sin que podamos detenerlos o desviarlos, y el tema es eliminar todo lo que pueda estorbarlos, y además estamos obligados a devorar una serie de peces amarillos que están colocados en cada uno de los laberínticos y monótonos niveles como si fueran las pildoritas de un Pac Man.

Como pasa siempre en estos juegos, a medida que avanzamos se le van agregando más obstáculos, junto con una infinidad de huevadas varias a fin de complicarnos la vida, pero igualmente jugarlo es tan complicado como aprenderse la tabla del 2.

Una vez que aprendemos lo que hace cada botón, el resto es repetir siempre lo mismo en un escenario monótono, con los mismos bichos con gráficos pedorros que parecen de hace 10 años atrás, hasta que quedemos catatónicos a los pocos minutos de estarlo jugarlo, por eso es que no me explico cómo es que cacas como ésta siguen saliendo. En fin, este juego es una clara demostración del poder de convencimiento que tiene la publicidad para vendernos basura, así que tengan cuidado y no se dejen enganchar por esta red, porque después les va a costar sacarse el olor a podrido.

POR SANTIAGO VIDELA



**1.4** KK

**JUGADORES:** 1
**LO MEJOR:** TIRARLO POR EL INODORO
**LO PEOR:** LOS PEDAZOS DEL CD PUEDEN TAPAR LA TUBERÍA
**REJUGABILIDAD:** NINGUNA
**¿ME LO COMPRO?** NI BAJO AMENAZA DE MUERTE

# Cheaters paradise

Todos los trucos y códigos para que ningún juego se te haga el difícil

## PS2 SAVAGE SKIES

**Invencible**
Mientras estén jugando, pongan la pausa y hagan la siguiente secuencia: ←, ←, →, →, ↑, ↑, ✖

**Habilitar todas las criaturas**
En el menú principal, hagan la siguiente secuencia: ←, →, ←, ←, →, ✖

**Habilitar todos los niveles del modo Multiplayer**
En el menú principal, hagan la siguiente secuencia: ←, →, ←, →, ↑, ←, →, ✖

**Dar por cumplidos todos los objetivos de la misión**
Mientras estén jugando, pongan la pausa y hagan la siguiente secuencia: ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↓, ✖

**Habilitar a Crystal**
Mientras estén jugando, pongan la pausa y hagan la siguiente secuencia: ←, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ✖, ✖

## PS2 RAGING BLESS

**Personajes adicionales para el modo "Duel"**
Cada vez que terminen el juego conseguirán habilitar todos los enemigos contra los que combatieron con el personaje que seleccionaron.
Tengan en cuenta que para que esto funcione tienen que terminar el juego en los niveles de dificultad "**Normal**" o "**Hard**".

**Jugar con "Aira"**
Todo lo que tienen que hacer para habilitar a este quinto personaje es terminar el juego con los cuatro protagonistas principales en los niveles de dificultad "**Normal**" o "**Hard**".

## PS2 GRAN TURISMO CONCEPT

**Ver los "Rolling Demos" del juego**
Cuando estén en el menú principal, en lugar de seleccionar la opción "**Game Start**" presionen ▲ y con eso tendrán acceso a una serie de demos con los distintos autos que podrán usar durante el juego.

**Nivel de dificultad adicional**
Empiecen el juego en el modo "**Single Race**" y en la pantalla de selección de niveles mantengan presionados **L1** y **R1**. Al hacer esto habilitarán el nivel de dificultad "**Ace**".
Cada vez que carguen el juego y quieran volver a jugar en este nivel, tendrán que hacer este truco de nuevo, porque no queda grabado en el Memory Card.
Si logran completar el juego en su nivel de dificultad más elevado, el nivel "**Ace**" quedará habilitado permanentemente.

**Toyota POD**
Si logran terminar el juego en el modo "**Course License**" podrán encontrar una nueva opción en el menú de "**Game Status**", que se llamará "**POD Race**".
Esta será una competencia en la que tendrán que correr tres vueltas en un circuito ovalado usando al extraño Toyota POD.
La particularidad de este modo es que al fin de cada una de las vueltas, tendrán que pisar el freno y detenerse por unos segundo antes de seguir corriendo. Si no lo hacen, la carrera se terminará instantáneamente.
Otro detalle curioso de esta modalidad es que el auto expresará por medio de distintas luces, sus propias emociones de acuerdo a qué tan bien o mal lo conduzcan.
Tal es así que si el color es rojo, significa que está enojado, si es azul, que está triste y si es anaranjado, que está contento... ¿cosa de locos no?




## PS2 BARBARIAN

**Modelos alternativos para los luchadores**
En la pantalla de selección de personajes, pongan el selector encima del guerrero que van a usar, presionen **R1** y listo.

## PS2 SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

**Fechas especiales**
Si tienen el reloj de la PS2 bien configurado, cuando jueguen en las fechas que les vamos a mencionar, podrán ver algunas cosas curiosas durante el juego, estas son las fechas a las que tienen que estar atentos.

**1 de Enero:** Aparecen fuegos artificiales diferentes.
**4 de Julio:** Aparecen fuegos artificiales diferentes y algunos adornos nuevos en los escenarios.
**31 de Octubre:** Aparecen murciélagos gigantes sobre las puertas.
**25 de Diciembre:** Cae nieve.

**CÓDIGOS PARA GAME SHARK**

**Código principal** (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D88BE BCBAB2AA

**Corage infinito**
0EA8CCE6 BCD99B83
CEA8CCE6 BCA99B88

**Goma de mascar infinita**
CEA8C13E BCA99B88

**Jabones infinitos**
CEA8C13A BCA99B88

**"Scooby Snacks" infinitas**
DEA8C12A BCAA2122

**Tener todos los "Monster Tokens"**
DEA8C132 BCC89A82

**Todos los "Power Ups"**
CEA8C136 BCA99A82

## PSX GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

**CÓDIGOS PARA GAME SHARK**

**Tiempo infinito**
80186F18 0063
80186F1C 0063

**Energía infinita** (Jugador 1)
8017B554 6000

**"Mega Attacks" infinitos** (Jugador 1)
8017B560 0003

**Municiones infinitas** (Jugador 1)
8017B566 01F4

**Propulsores infinitos** (Jugador 1)
8017B520 3000

**Energía infinita** (Jugador 2)
80180B6C 6000

**"Mega Attacks" infinitos** (Jugador 2)
80180B78 0003

**Municiones infinitas** (Jugador 2)
80180B7E 01F4

**Propulsores infinitos** (Jugador 2)
80180B38 3000



## PSX YU-GI-OH!: FORBIDDEN MEMORIES

**Código para obtener las distintas cartas:** Simplemente pongan cualquiera de estos códigos en el lugar correspondiente y listo. Solamente tengan en cuenta que en algunos casos necesitarán tener una cierta cantidad de "**Starchips**" para poder usarlas.

**Ancient Elf** 93221206
**Ansatsu** 48365709
**Armaill** 53153481
**B. Skull Dragon** 11901678
**Baron Of The Fiend Sword** 86325596
**Battle Ox** 05053103
**Beaver Soldier** 32452818
**Bickuribox** 25655502
**Black Luster Ritual** 81756897
**Blue Eyes White Dragon** 89631139
**Book of Secret Arts** 91595718
**Call Of The Haunted** 91536248
**Card Destruction** 72892473
**Castle Walls** 44209392
**Celtic Guardian** 91152256
**Change of Heart** 04031928
**Claw Reacher** 41218256
**Crushcard** 577728570
**Curse of Dragon** 28279543
**Curse Of Trihorned Dragon** 79699070
**D. Human** 81057959
**Dark Hole** 53129443
**Dark Magician** 46986414
**Dark Rabbit** 99261403
**Dark World Thorns** 43500484
**Darkfire Dragon** 17881964
**Defense Paralas** 63102017
**De-Spell** 19159413
**Doma The Angel Of Silence** 16972957
**Dragon Capture Jar** 50045299
**Dragon Zombie** 66672569
**Drooling Lizard** 16353197
**Enchanting Mermaid** 75376965
**Feral Imp** 41392891
**Fiend Reflection #2** 02863439
**Fire Grass** 53293545
**Fissure** 66788016
**Flame Ghost** 58528964
**Flame Manipulator** 34460851
**Flame Swordsman** 45231177
**Frenzied Panda** 98818516
**Gaia The Fierce Knight** 06368038
**Gemini Elf** 69140098
**Giant Soldier of Stone** 13039848
**Great White** 13429800
**Green Phantom King** 22910685
**Gyakutenno Megami** 31122090
**Hane-Hane** 07089711
**Hard Armor** 20060230
**Harpie Lady Sisters** 12206212
**Hinotama Soul** 96851799
**Hitotsu-Me Giant** 76184692
**Judge Man** 30113682
**Kagemusha Of The Blue Flame** 15401633
**King Fog** 84686841
**Kojikocy** 01184620
**Koumori Dragon** 67724379
**Kumootoko** 56283725
**Kurama** 85705804
**Last Will** 85602018
**Lesser Dragon** 55444629
**Machine Chaser** 07359741
**Magical Ghost** 46474915
**Mammoth Graveyard** 40374923
**Man Eater** 93553943
**Man-Eater Bug** 54652250
**Man-Eating Treasure Chest** 13723605
**Masaki The Legendary Swordsman** 44287299
**Millennium Shield** 32012841
**Misairuzame** 33178416
**Monster Reborn** 83764718
**Monster-egg** 36121917
**M-warrior #1** 56342351
**M-Warrior #2** 92731455
**Mystic Clown** 47060154
**Mystic Horseman** 68516705
**Mystical Elf** 15025844
**Mystical Sheep #2** 83464209
**Nemuriko** 90963488
**Neo The Magic Swordsman** 50930991
**Ogre of the Black Shadow** 45121025
**Pale Beast** 21263083
**Parrot Dragon** 62762898
**Petit Dragon** 75356564
**Puppet Ritual** 05783166
**Red Eyes Black Dragon** 74677422
**Red Medicine** 38199696
**Reinforcements** 17814387
**Remove Trap** 51482758
**Reverse Trap** 77622396
**Rogue Doll** 91939608
**Root Water** 39004808
**Rude Kaiser** 26378150
**Salamandra** 32268901
**Sandstone** 73051941
**Silver Fang** 90357090
**Sogen** 86318356
**Sorcerer Of The Doomed** 49218300
**Soul Exchange** 68005187
**Spike Seadra** 85326399
**Steel Ogre Grotto #1** 29172562
**Summoned Skull** 70781052
**Sword Arm of Dragon** 13069066
**Sword of Dark Destruction** 37120512
**Swordstalker** 50005633
**Tera The Terrible** 63308047
**The 13th Grave** 00032864
**The Inexperience Spy (Carta mágica)** 81820689
**The Stern Mystic** 87557188
**Toon World** 15259793
**Trap Hole** 04206964
**Trap Master** 46461247
**Turtle Tiger** 37313348
**Two-Pronged Attack** 83887306
**Ultimate Offering** 80604091
**Unknown Warrior of the Fiend** 97360116
**Uraby** 01784619
**Waboku** 12607053
**Wall of Illusion** 13945283
**Widespread Ruin** 77754944
**Winged Dragon, Guardian Of The Fortress #1** 87796900
**Witty Phantom** 36304921
**Yami** 59197169

## PSX SHAMAN KING

**Habilitar el modo "Sudden Death"**
Este nuevo modo de juego se habilitará una vez que terminen el "**Story Mode**" con cualquier personaje en el nivel de dificultad "**Normal**", como mínimo.

**Habilitar el "Anna training Mode"**
Completen todos los niveles de entrenamiento de Anna y listo.

**Habilitar a Anna**
Una vez que hayan habilitado el "**Anna Training Mode**", completen todos los minigames de esa modalidad y consigan un puntaje mayor al que está puesto por defecto.

**Habilitar a Manta**
Terminen el modo "**Sudden Death**" jugando con Anna.

**Habilitar a Tamao**
Terminen el modo normal ("**Shaman Fight**") con Over Soul 2 Yoh (O.S 2 Yoh)

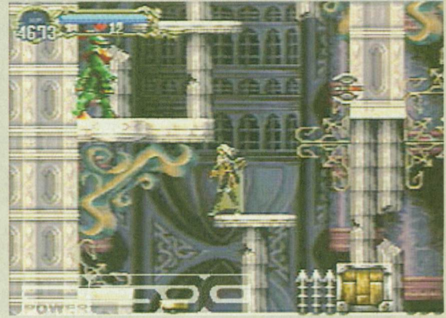
**Habilitar a Youmei**
Terminen el modo "**Sudden Death**" con Over Soul 1 Yoh.

**Habilitar a Iron Maiden Jeanne**
Una vez que hayan habilitado todos los personajes comunes y especiales, terminen el modo "**Shaman Fight**" jugando con Maruko.



# CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Hace mucho tiempo, en la época en que el NES era un furor, de la empresa Konami surgió un juego que se convirtió en una leyenda, y que ha tenido secuelas obligatorias en casi todas las consolas. La secuela que nos ocupa hoy, es la única que apareció en la Playstation y en la Saturn, allá por el año 1997, y que en poco tiempo se convirtió en un clásico.



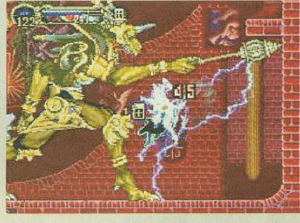
## SE PARECE AL METROID...

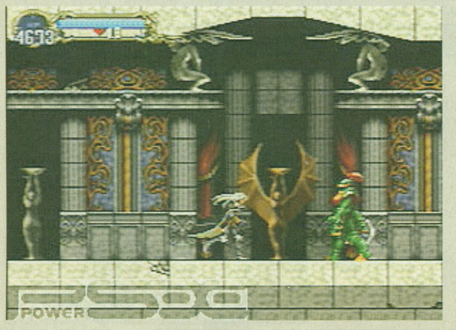
Sí, la mayoría de la gente lo encuentra parecido al Metroid, pero tiene elementos que lo convirtieron en un juego único, ya que mezcla el RPG con las plataformas. Esta vez, además, no jugamos (menos al principio, y más adelante con algún truquini) con nadie de la familia Belmont, sino con Alucard (léase al revés), un vampiro rechapudo, con melena de cantante de cumbia y una pinta que se levanta sin problemas a todas las minas del pueblo.






El juego nos introduce en una continuación media traída de los pelos del juego aparecido anteriormente en la PC-Engine, Castlevania: Rondo of Blood, y digo media traída de los pelos, porque se suponía que en ese juego se habían liberado totalmente de la maldición de Dracula y Richter Belmont había finiquitado. Pero el dinero y los fans pueden más, y Konami no nos decepcionó, trayéndonos esta maravilla de engendro mutante, donde uno puede perderse en la inmensidad de el castillo de Drácula, moviéndose con total libertad. La jugabilidad no trae sorpresas, siendo intuitiva y fácil de manejar, como todo buen arcade de plataformas. Los gráficos, si bien no le sacan humo a la Play, son hermosos; los diseños de los sprites sorprenden a más de uno con su cantidad de detalles, y tenemos una gran cantidad de armas, ítems y spells, que harían envidiar hasta el Final Fantasy más plantado. Y el sonido ¡Ay!, es una maravilla, el detalle de los gritos de cada enemigo, el "cachín" de cada sablazo, lástima las voces actuadas, por las cuales parece que los actores estaban medio dormidos (si te la bancás, conseguite la versión en japonés, Akumajo Dracula X, en la que las voces pintan mucho mejor, y además hay más ítems y secretos). El juego te proporcionará largas horas de diversión continua, sobre todo cuando te enterás que el juego no termina en el 100%, y tiene cuatro finales.





La historia es media sosa y nos deja con gusto a nada, comparada con el resto de los Castlevanias, por lo que si lo conseguís en japonés no te perdés de nada, y con un poco de paciencia te aprendés el menú y las armas de memoria.

Cómo sucede siempre, hay diferencias entre una consola y otra, por lo que en la versión de Saturn vamos a tener un par de extras, como personajes nuevos y armas nuevas, pero solo si sos fana a muerte de la familia Belmont te vas a conseguir una Saturn para jugarlo (¡Conozco gente que sí!).

¿Ya lo conocés, no? ¡Cómo que no! Ya mismo a comprarlo, y sin chistar.

## ¿CÓMO QUE ES EL ÚNICO CASTLEVANIA DE PLAYSTATION? YO VI OTRO...

Si, el Castlevania Chronicles, que salió el año pasado, pero no es más que un remake de un juego muy poco conocido del X68000, una computadora japonesa, por lo que no lo contamos como secuela. Este juego nos hace acordar más bien al primer Castlevania de NES, pero con mejores gráficos.

POR FACUNDO MOUNES







GAME BOY ADVANCE
PSOne PS2

**todas las consolas, accesorios y juegos, en un solo lugar!**

## Gameboy Advance



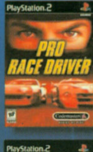

## Playstation2



















































## XBOX









Cosmo Dance Pad




## Gamecube



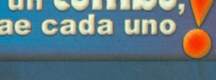









**Lleváte tu consola con un combo, llamanos y averigua que trae cada uno !**





Listado disponible en nuestro sitio

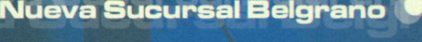
**Compraventa de juegos y consolas usadas**

Los mejores productos en **óptimas** condiciones !

Más de 2,500 productos en stock !

0810 • 333 • GAME





**Nueva Sucursal Belgrano !**

Lavalle 523 (C1055AAN) Capital 4393-2688 Av. Córdoba 1170 (C1047AAK) Capital 4375-1464
Florida 537 G. Jardín PB L381 (C1005AAJ) Capital 4327-4263
Cabildo 2230 G. Las Vegas L11 (C1428AAQ) Capital 4781-5291

www.cdmarketonline.com.ar